Tot. 301

300期10万元大抽奖火热进行中！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特稿
奇迹女郎 Jessica Chobot

攻略透解
勇者斗恶龙 怪兽篇
特瑞的怪兽仙境3D

特快专递
VR战士5 最终决战
马里奥网球 公开赛

研究中心
马克斯·佩恩3
NYMH攻破指南+网战详解

龙之信条
9种职业使用心得

读游戏
黑暗边缘的华尔兹
马克斯·佩恩系列剧情回顾

E3 2012特刊钜献

E3新格局 瞭望新世代

176页内文+160分钟影像

Wii U第一手报道 | 15大展台魅力放送

现场直击+全面透析

2012.7A 定价：RMB 18.00
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006

Gamehalo E3 2012三大厂商发布会/视频展台秀

各平台独占新作 光环4 | 战争机器 审判日 | BEYOND | 末日余生 | 皮克敏3 | 丧尸U
跨平台游戏影像 生化危机6 | 刺客信条III | 潜龙谍影崛起 复仇 | 监察风云 | 古墓丽影

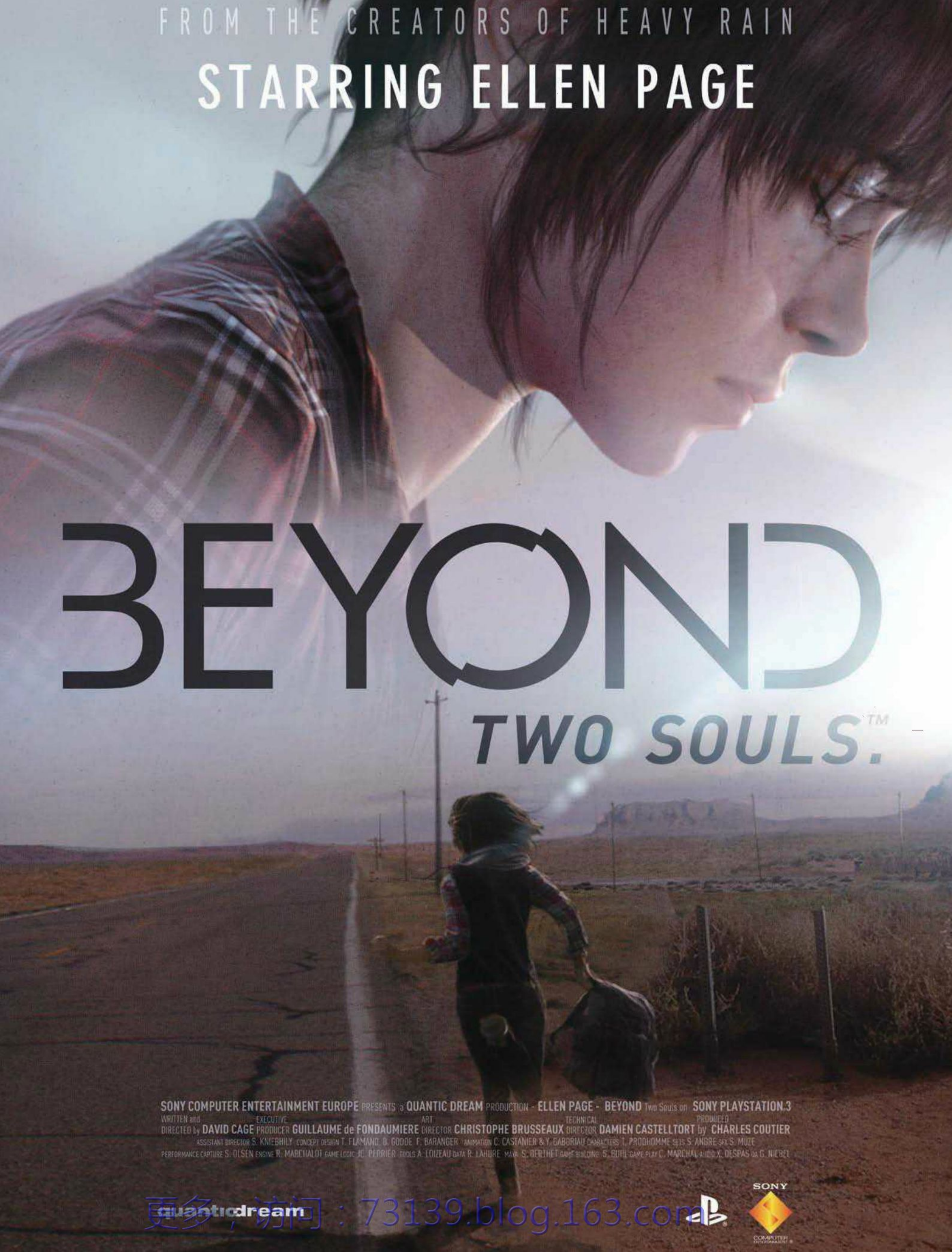
本期赠品

Gamehalo DVD+末日余生 精美海报

更多，访问：73139.blog.163.com

本书历史期刊
以及其他PDF杂志
请访问：
http://73139.blog.163.com

免责声明：本站所有杂志源自网络收集，版权归原创作者或原公司所有，本站不承担任何法律责任和连带责任。
如果本站发布的资源已经涉及到您的版权，请速与本站管理员联系，本站承诺在24小时之内删除。



更多，请访问：73139.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



P3 特刊钜献

E3新格局 瞭望新世代

E3 2012现场直击+全面透析

黄金眼——119

实用技术 GUIDE & FAQ



攻略透解 P122

勇者斗恶龙 怪兽篇

特瑞的怪兽仙境3D



研究中心 P130

龙之信条



P140

马克斯·佩恩3

游戏进行时——121
攻略透解——122
研究中心——130
特快专递——146

攻略透解

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D　122

研究中心

龙之信条　130
马克斯·佩恩 3　140

特快专递

马里奥网球 公开赛　146
VR 战士 5 最终决战　150



P158 读游戏

黑暗边缘的华尔兹

马克斯·佩恩系列剧情回顾

游戏文化 GAME & CULTURE



P162 特稿

奇迹女郎 Jessica Chobot

邪魔院——153
多边共享——154
读游戏——158
特稿——162



总第301期　7A

COVER STAFF

封面用图：《光环 4》

封面设计：一刀

©2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

读编交流 EDITOR & READER



天下聚会——165
读编往来——166
小编寄语——172
发售表——174
游风艺苑——176

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

马里奥网球 公开赛 146
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D 120 122

PS3

VR 战士 5 最终决战 120 150
棒棒赛车 120
冰与火之歌 权力的游戏 120
东京丛林 120
疯狂骑士 120
黑衣人 异形危机 121
链锯甜心 119
龙之信条 130
马克斯·佩恩 3 140
天旋地转 119

PSV

抵抗 燃烧天空 119

X360

VR 战士 5 最终决战 120 150
棒棒赛车 120
冰与火之歌 权力的游戏 120
疯狂骑士 120
黑衣人 异形危机 121
链锯甜心 119
龙之信条 130
马克斯·佩恩 3 140
天旋地转 119



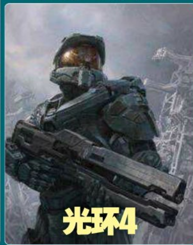
E3报道部分的游戏索引详见第3页。

Gamehalo

本期光盘精选内容

特别收录







E3 2012微软新闻发布会 X360独占新作
光环4 | 战争机器 审判日 | 舞蹈中心3
神鬼寓言 旅程

E3 2012索尼新闻发布会 PS3独占新作
末日余生 | 战神 超凡 | BEYOND

E3 2012任天堂新闻发布会 Wii U/3DS独占新作
新超级马里奥兄弟 U | 皮克敏3
运动中心 | 型可塑2013 | 丧尸U
恶魔城 暗影之王 命运之镜

第三方厂商跨平台新作
刺客信条 Ⅲ
COD 黑暗行动 Ⅱ
生化危机6
潜龙谍影崛起 复仇
杀手47 赦免
古墓丽影
监察风云
孤岛惊魂3
链锯甜心
恶魔城 暗影之王2
死或生5
生存圣战
冤罪杀机
经典米奇2 二人之力
中土守卫者

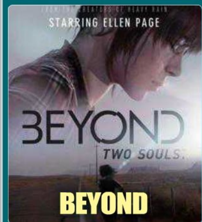
E3展会现场
任天堂展台 | 微软展台 | 索尼展台
第三方厂商展台

电影前线
无敌破坏王 | 被解放的迪亚戈
吸血鬼猎人林肯 | 壁花少年

ENDING SONG
女神异闻录Persona 4 黄金版
片头曲

本期光盘特别附赠
UCG300游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/HPZbQGH7xQE/
密码:UCGE3UCGE3







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验





电影前线



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏 宋 恺

编　　委：冯 健 王锐愚 衣山川 江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年7月1日
定　　价：人民币18.00元

更多，访问：73139.blog.163.com



E3新格局 瞭望新世代

E3 2012 现场直击+全面透析

E3 2012现场直击+全面透析游戏索引

3DS

恶魔城 暗影之王 命运之镜	59 光盘
毁灭英雄	60
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	61
乐高城市 卧底	20
路易的鬼屋 2	61
涂鸦小子 无限	60
新超级马里奥兄弟 2	57
纸片马里奥 贴纸之星	58

PS3

BEYOND：TWO SOULS	48 光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
PS 全明星大乱斗	43
边境之地 2	86
刺客信条 Ⅲ	64 光盘
恶魔城 暗影之王 2	74 光盘
分裂细胞 黑名单	66
孤岛惊魂 3	70 光盘
古墓丽影	88 光盘
鬼泣 DMC	93
黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	84
监察风云	68 光盘
狡狐大冒险 时空神偷	52
经典米奇 2 二人之力	光盘
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	61
链锯甜心	光盘
末日余生	46 光盘
潜龙谍影崛起 复仇	72 光盘
荣誉勋章 战士	78
杀手 47 赦免	光盘
生存圣战	光盘
生化危机 6	96 光盘
使命召唤 黑暗行动 Ⅱ	80
死或生 5	光盘
死亡空间 3	76
无间龙头	90
小小大星球 赛车	53
冤罪杀机	光盘
运动冠军 2	52
战神 超凡	44 光盘
真・三国无双 6 帝国	53
中土守卫者	光盘

PSV

PS 全明星大乱斗	43
刺客信条 Ⅲ 解放	50
狡狐大冒险 时空神偷	52
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	61

Wii

经典米奇 2 二人之力	光盘
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	61

※同一机种的游戏名单以汉语拼音排列

Wii U

Game & Wario	11
Project P-100（暂名）	17
Wii Fit U	10
蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	11 19
刺客信条 Ⅲ	64 光盘
分裂细胞 黑名单	66
疯兔乐园	20
乐高城市 卧底	20
雷曼 传奇	13
皮克敏 3	14 光盘
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	18
任天堂乐园	12
丧尸 U	20 光盘
涂鸦小子 无限	21
新超级马里奥兄弟 U	11 16 光盘
型可塑 2013	21 光盘
运动中心	20 光盘

X360

COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
边境之地 2	86
刺客信条 Ⅲ	64 光盘
恶魔城 暗影之王 2	74 光盘
分裂细胞 黑名单	66
孤岛惊魂 3	70 光盘
古墓丽影	88 光盘
光环 4	36 光盘
鬼泣 DMC	93
黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	84
极限竞速 地平线	35
监察风云	68 光盘
经典米奇 2 二人之力	光盘
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	61
链锯甜心	光盘
耐克 +Kinect 训练	39
潜龙谍影崛起 复仇	72 光盘
人间大炮	39
荣誉勋章 战士	78
杀手 47 赦免	光盘
神鬼寓言 旅程	39 光盘
生存圣战	光盘
生化危机 6	96 光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	80
死或生 5	光盘
死亡空间 3	76
无间龙头	90
舞蹈中心 3	光盘
冤罪杀机	光盘
战争机器 审判日	32 光盘
中土守卫者	光盘

更多，访问：73139.blog.163.com

Part 1: 全新世代


P05 Wii U: 属于玩家的小宇宙


P10 Together, Better Wii U体验报告


P14 Wii U新作报道

Part 2: 三分天下


P22 微软: 胜者的姿态
E3 2012 微软新闻发布会亲历


P24 索尼: Never Stop Playing
E3 2012 索尼新闻发布会亲历


P26 任天堂: 乐园里的烦恼
E3 2012 任天堂新闻发布会亲历


P28 微软展台秀


P40 索尼展台秀


P54 任天堂展台秀


P30 微软看点解析+新作报道


P42 索尼看点解析+新作报道


P56 任天堂看点解析+新作报道

Part 3: 浮光掠影

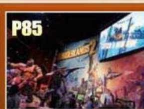

P62 Ubisoft


P71 Konami


P75 EA


P79 Activision


P83 NBGI


P85 2K Games


P87 Square Enix


P92 Capcom


P98 Disney


P99 Warner Bros.


P100 Atlus


P101 SEGA

Part 4: 百花缭乱



P104 E3 2012 SHOW GIRL COLLECTION

Part 5: 烽火六月


P106 E3 2012游戏情报站

Part 6: 你言我语


P108 E3 2012热点讨论

Part 7: 重磅评论



P110 创新危机

Part 8: 西行漫记


P112 回首洛城艳阳天

更多，访问：73139.blog.163.com

PART 1-1

Wii U：属于玩家的小宇宙



早在去年E3，任天堂便公布了有关Wii U的消息，但在此后的一年中，这台主机似乎一直笼罩着神秘的面纱，主机的性能由一开始传闻中远超次时代变成了与X360和PS3持平，造型独特的专用手柄Wii U平板控制器（Wii U GamePad Controller）刚一公布便引来议论纷纷，围绕着其造型是否合理而展开的争论此起彼伏。这一切都令玩家们对今年E3的任天堂发布会充满了期待。

如今，随着发布会与E3展结束，关于Wii U的报导也算是告一段落了，但令人遗憾的是，关于这台主机，我们能够了解到的新讯息仍然非常有限，它的硬件规格虽然已公布，却仍然没有最终确定，而作为游戏史上首个自带屏幕的手柄，Wii U平板控制器甚至连最终造型都没有确定。对于一台宣布要在今年内发售的主机来说，这种情况似乎非常难以理解。不过考虑到离Wii U预期发售的2012年第四季度还尚有一段时间，我们还能够期待任天堂在日后发布更多的相关消息，而现在，让我们先来看看Wii U已经公布的数据。

CHECK Wii U硬件

Wii U由两个部分组成，一个是Wii U的主机本体，另一个则是带有屏幕的Wii U平板控制器，两者之间通过无线信号连接，但也能够通过USB接口实现物理连接和充电。两者的详细规格将会在下文列出。



◆注：Wii U首发的颜色有两种，分别是黑色与白色。

Wii U主机技术数据



尺寸	高约45mm×长约266mm×宽约172mm
重量	约1.5公斤
CPU	IBM Power-based multi-core processor
GPU	Custom AMD Radeon-based High Definition GPU
储存媒体	内置闪存，允许使用SD记忆卡或USB外接物理硬盘扩充储存空间
光驱	吸入式光驱，支持12厘米专用高密度光盘（25G)与12厘米Wii光盘
端口	USB 2.0接口×4（主机前两个，后两个），感应横条电源端口，影音复合输出端口，HDMI 1.4输出端口
插槽	SD记忆卡插槽（兼容SDHC记忆卡）
视频输出	1080p、1080i、720p、480p、480i，标准4:3、16:9宽屏幕
视频端口	HDMI、Wii D-Terminal、Wii Component Video、Wii RGB、Wii S-Video Stereo AV、Wii AV
3D功能	HDMI 1.4输出端口支持3D眼镜
音频输出	复合输出端口，HDMI六声道PCM线性输出
网络对应	Wii U能够连接无线网络，所有USB口兼容Wii无线网卡
Wii对应	兼容绝大部分Wii软件与特殊控制器

Wii U平板控制器技术数据

屏幕尺寸	6.2寸（157.48mm） 16：9 LED触摸屏
重量	500克
体感设备	内置三轴加速感应器、三轴陀螺仪和地磁传感器
声音设备	内置麦克风与立体扬声器
摄影设备	内置正面摄像头
其他设备	红外线感应条，蓝牙，近场通讯，触控笔，震动功能
操作设备	L/R操控摇杆，L/R摇杆按键，A/B/X/Y按键，L/R按键，ZL/ZR按键，Power按键，HOME按键，-/SELECT按键，+/START按键，TV控制按钮



更多，访问：73139.blog.163.com



◆注：Wii U对应目前几乎所有的Wii控制器，包括Wii用双节棍手柄(含Wii Plus)、Wii U专业控制器、Wii传统手柄和Wii平衡板

◆注：Wii U支持接入最多两个Wii U平板控制器、四个Wii用双节棍手柄(含Wii Plus)或Wii U专业控制器。

Wii U传统手柄

Wii U专业控制器(Wii U Pro Controllers)在定位上跟Wii传统手柄(Wii Classic Controller)比较类似，是提供给传统游戏玩家所使用的手柄，在玩传统的核心向游戏时会获得更好的体验。Wii U专业控制器在公布时便引来了一些争论，主要争论点集中在控制器的外形和X360手柄太过类似上。但虽然两者在形状上非常相近，不过按键排布上有着不少区别，例如X360的摇杆采用的是左上右下的排布，而Wii U专业控制器则是把两个摇杆都放在了控制器上方，十字键和四个功能按键在下方，手柄前方的是USB接口，中央排列着–/SELECT按键、HOME按键和+/START按键，下方则是Power按键。L/R按键和ZL/ZR按键的排布则与X360手柄的LB/RB按键和LT/RT按键基本上一致。

目前业界对于Wii U专业控制器的评价不一，普遍表示最大的忧虑是Power按键和功能按键Y位置似乎过于接近，玩家有可能会因为误操而在游戏途中关闭Wii U或是关闭手柄。但鉴于这款手柄尚未上市，所以仍然有更改设计细节的可能性。



Wii U平板控制器2011年与2012年造型对比

CHECK

早在2011年，任天堂公布Wii U时便一同公布了Wii U平板控制器的外观，当时任天堂声明，控制器只是一个设计原型，并非是最终的零售版本。而到了今年，任天堂带来了的新的Wii U平板控制器，比起设计原型，这款新控制器有哪些方面的改进和变更，让我们一起来仔细看看。



摇杆造型更改



这是外观上最为明显的变化，2011公布时，Wii U平板控制器配置的还是与3DS相类似的滑杆，而且位置是与功能键垂直排列，而在新的控制器上，这两个滑杆被更为突出的摇杆所代替，而且位置变成了更为靠近控制器的左上角与右上角。摇杆位置的改动使得玩家在握住手柄边缘时更容易伸出拇指操纵摇杆，而且用过3DS的玩家都知道，虽然滑杆在小范围移动时的感觉更舒适，但在需要大幅度移动时则很容易会令手部感到疲劳，这一点在《怪物猎人3 tri G》中体现得较为明显，而拥有更多核心向动作游戏和FPS游戏的Wii U显然还是更适合用能够灵活进行大幅度移动的摇杆来控制角色的移动和视角转向。



手柄背面增加突起物

Wii U平板控制器背面的突起有着符合人体手掌结构的突起曲线，使得在抓握手柄时更稳固，而且更不容易疲劳。突起物的加入预示着Wii U平板控制器抛弃了之前的平板电脑式设计理念，开始将控制器本身作为一个游戏手柄对待，放弃了一定程度的便携型，但带来的是更良好的使用体验。



更多，访问：73139.blog.163.com

近场通讯指示灯（NFC Reader）

新增近场通讯指示灯，这项功能在日后会在支持这项技术的游戏当中得到应用。



TV控制按钮



新增的TV控制按钮对应的是Wii U平板控制器的电视操纵功能，这项技术允许玩家把Wii U平板控制器当成是电视的遥控器使用，前提是Wii U处于待机状态。而且此时玩家也可以用Wii U平板控制器一键开启Wii U。



+/START按键和-/SELECT按键位置更改





在旧版Wii U平板控制器刚公布时便备受争议的问题，就是+/START按键和-/SELECT按键位置太低，玩家似乎难以在维持抓握手柄的情况下去按下这两个键，于是在新版的Wii U平板控制器上，这两个键被移动到了手柄右方的功能键下面，让玩家的右手大拇指能够轻松地使用这两个按键。

关于Wii U实际性能的传闻

虽然任天堂已经公布了Wii U的实际游戏影像，也公布了CPU和GPU的规格，但关于Wii U的实际性能表现如何目前仍然成谜。而在最近，一则传闻中来自育碧开发人员的信息在网络上流传，对方根据使用X360、PS3和Wii U运行大作《刺客信条Ⅲ》的测试版本时的表现，给出了评价。原文中称，Wii U的CPU性能与X360还有PS3持平，而GPU表现较强，约为两台对手主机的1.5倍。这个评价可能低于很多玩家对于Wii U的期待，但比较符合任天堂近年来的策略，毕竟更高的性能意味着游戏开发的投入更高，在不确定业界是否已经准备好跨入下一个世代前，贸然推出性能远超现有标准的主机可能并非是好事。

关于Wii U的实际画面表现，有外国媒体曾经贴出了两个《蝙蝠侠 阿克汉姆城》PS3版和Wii U版的画面对比，就一眼看去，两者几乎毫无分别。不过事后有玩家分析两者的细节，似乎Wii U方面表现反而稍弱，例如Wii U版中蝙蝠侠穿上了新的重装盔甲，但是表面的金属高光有滥用的嫌疑，用以掩饰盔甲本身在纹理和细节上的粗糙。但在游戏尚未正式发售的今天，要对Wii U的画面表现好坏下结论显然是不可能的，目前的所有传闻都难逃捕风捉影的嫌疑，一切都要等主机发售后才能确认。



预测售价与出货

截止杂志发售前，任天堂仍然没有公布Wii U的售价，而关于Wii U售价的流言时不时就会冒出来一条，Wii U的售价在不同流言中差别巨大，目前最新的传言中，Wii U的售价将会是300美元，折合约2000人民币。同时有传言称，今年对Wii U进行大力支持的育碧猜测任天堂将会在Wii U发售的前六个月内出货5百万。和目前大多数关于Wii U的消息一样，关于Wii U售价和出货量的传言往往都是只是捕风捉影的消息，真正的售价和首批出货量，还有待任天堂公布。

不过在北美任天堂雷吉接受外媒采访时也曾表示，Wii U的价格绝对会让玩家觉得物有所值，而且不会使用缓慢降价的方式来逐渐削弱产品的市值。但考虑到此前任天堂在销售3DS时曾经使用过降价1万日元这种惊人的销售手段，这番话似乎显得不是那么有保证。希望Wii U最终公布的价格不但物有所值，最好还能够持久保值。

Wii U 软件

今年E3的任天堂发布会重点之一，就是关于Wii U的软件部分。这部分的内容相当充实，既包括了Miiverse这个崭新的互动系统，也有大量的第三方游戏，最后别忘了还有同样有趣的内置社交游戏《任天堂乐园》。或许在年底Wii U发售时，将会有一场游戏盛宴在等着玩家们去享用。

更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK Miiverse



这个系统的名称由Mii和Universe组成，其原意自然指的是Mii的宇宙，比起3DS的Mii广场，不但显得更为宏大，也有着包容万象的气派。事实上，Miiverse可以被认为是Wii U的游戏主界面，玩家在开启Wii U后首先会看到的就是Miiverse的主要界面，这是一个类似于巨大广场或是大型步行街的地方，大量的Mii们聚集在这里，界面当中不同的图标代表着不同类型的游戏，成群聚集在这个图标下的Mii就是正在进行该类型游戏的玩家。玩家自己的Mii也会参与到目前正在进行的游戏所述的群体当中，而其他Mii则是玩家通过Miiverse认识的全世界各地的朋友。

每一个游戏类型的图标就代表着该类型游戏的社交群体，玩家可以在该图标中查看所有好友的游戏信息与分数，还能借此对他们发起挑战。当然这个社交群体也有类似论坛的功能，玩家可以在其中提出各种与游戏有关的问题，与好友们展开讨论并挖掘游戏中的不同隐藏要素。最后，玩家还可以把他们获得的游戏成就和精彩的时刻发布到Miiverse上与朋友们分享。

Miiverse的基本理念与Xbox LIVE和PlayStation Home有着类似之处，不过在整体架构上又有着自己的特色，但要对这个系统的优劣作出评价还为之尚早，还是留待Miiverse正式上线后由玩家们自行去体验吧。



CHECK Nintendo eShop

作为任天堂旗下的新主机，Wii U同样对应eShop，玩家能够在eShop网络商店中下载大量的实用软件，并享受各种网络服务，包括了观看游戏影像和任天堂网络发布会，下载游戏的试玩版和DLC内容，购买各种有趣的下载游戏，甚至是下载登陆Wii U平台的各种大作的数字版。这项服务应该是任天堂计划中的任天堂网络（Nintendo Network）为Wii U所配置的服务之一。

Nintendo eShop

NINTENDO NETWORK + Wii U™

CHECK 观看在线视频

Wii U的系统也会与许多欧美视频网站进行密切合作，支持Netflix、Hulu网（Hulu Plus）、亚马逊视频（Amazon Instant Video）和大家熟悉的YouTube。这项功能的细节尚未公布，不过可以肯定的是，除了通过Wii U连接的电视，玩家也可以通过Wii U平板控制器上的屏幕观看视频。



CHECK 视频聊天

利用Wii U平板控制器内置的摄像头，玩家能够实时地和其他Wii U玩家进行视频聊天，并且用平板控制器的屏幕看到对方的表情。

CHECK 浏览网页

在任天堂发布会中曾公布过的功能，Miiverse是基于浏览器而开发的技术，玩家能够使用这个系统浏览网页。而且针对今年流行的泛领域多平台策略，Miiverse将会陆续支持3DS、PC和移动平台玩家使用，从而扩展Wii U的应用范围。但是这项技术目前尚未公布上线日期。

CHECK 游戏阵容

比起硬件本身，Wii U游戏恐怕才是各位玩家最为关心的地方，毕竟一台主机缺乏游戏阵容也就失去了令人购买的欲望，PSV在目前遇到的困境足以说明这个问题。不过从目前Wii U的游戏阵容看来，各位玩家应该无需担心，任天堂一改以往只用第一方作为主打的作风，大量地为Wii U加入了许许多多的第三方游戏，里头还不乏许多今年内发售的大作，各位准备首发购入Wii U的玩家绝对不愁没游戏玩。下面让我们来看看Wii U目前公布游戏中的受关注作品列表。

更多，访问：73139.blog.163.com

刺客信条Ⅲ



蝙蝠侠 阿克汉姆城



黑暗血统Ⅱ



跳舞吧4



乐高城市 卧底



复仇者联盟 地球保卫战



质量效应3



NBA 2K13



新超级马里奥兄弟 U



忍者龙剑传3 刀锋边缘



任天堂乐园



疯兔乐园



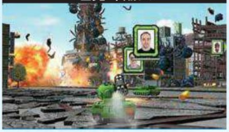
涂鸦小子 无限



索尼克全明星赛车 变形出发



坦克斗翻天



铁拳TT2



三连星 导演剪辑版



型可塑 2013



丧尸U



Game & Wario（暂名）



皮克敏3



Project P-100（暂名）



Wii Fit U



异形　殖民陆战队



Wii U解惑 Q&A

在E3举办期间，我们收到了不少读者们的来信，询问关于Wii U方方面面的问题，在这里我们整理了其中最为有代表性的一些问题，并由胜负师和星夜亲自作答。比起纯粹的技术数据，这里能够提供更多玩家们所关心的信息，例如Wii U平板控制器的手感，在玩核心向游戏时的表现，还有控制器自带屏幕的使用感觉等。接下来，问答时间开始！

Q：Wii U的手柄的手感如何，这种类似平板电脑的构造在长时间游戏后是否会令手部疲劳？不停地在大荧幕和小荧幕之间来回查看是否会令颈部不适？

胜负师：重量比想像中要轻不少，就算是儿童应该也能拿得动。

星夜：由于每次试玩都不超过10分钟，所以手和脖子都无压力，长时间不好说。感觉颈部应该没问题，腕部更应担忧。

Q：Wii U主机本身很少被报导，这台主机是否有任何特别之处？

胜负师：从外观上看非常简约，没有什么特别之处。

Q：Wii U手柄体积非常大，手较小的玩家是否会遇到使用困难？

胜负师：由于重量比较轻，而且有一定的人体工学设定，据观察，女性玩家拿平板控制器也没有显得很吃力。

Q：WII U手柄的屏幕表现如何？会不会因为使用暖色调显得泛黄？色彩表现是否令人满意？

星夜：泛黄倒是不会，色彩表现还可以，但只能说是中低档平板电脑的效果，跟iPad比有差距。

Q：使用电阻屏的屏幕触摸手感如何，是单点触摸还是多点？

星夜：单点触摸，手感不错。不过因为是单点，估计很多游戏操作创意会受到限制。

Q：Wii U手柄是否有操作延迟或屏幕接收延迟的情况存在？

胜负师：从目前的试玩情况来看这方面表现良好。

星夜：不过现场都是连线玩，无线

更多，访问：73139.blog.163.com

接收的情况未明。

Q：运行同一款游戏，Wii U版本和开发环境已经成熟的PS3和X360版在画面以及帧数等表现力环节上有无明显区别？

星夜：目测无明显差别，估计要把几个不同版本摆在一起再发动写轮眼才能看出来。

Q：Wii U的手柄和另外两款现世代主机相去甚远，有些在其他手柄上很方便的操作会不会到Wii U上变得很复杂？玩《忍者龙剑传3》这种对操作要求较高的游戏时感觉如何呢？

胜负师：由于按键数量和种类还是传统玩家熟悉的那些，所以差别不会很大，只是设计方面双摇杆设置都在上方，而且AB以及XY的键位与X360相反，所以试玩时常有按错或找不到键的情况，需要玩家有一定的适应时间，只要适应后，玩起来问题不大。但像《忍者龙剑传3》这样的游戏对操作技巧要求很高，据观察，试玩该游戏的玩家一分钟内就挂掉的在八成以上。不过这种情况更多是因为游戏本身的难度高，并不能简单推断为是新硬件的问题。

Q：在目前公开试玩的游戏中，是否有实现之前演示的那种关电视的游戏方式？就是将电视画面完全传输到Wii U平板控制器的屏幕上，这样电视就可以腾出来给家人。如果有的话，画面是否会有延迟？

胜负师：所有试玩均没有对这一功能进行展示，所以情况不明。

Q：Wii U在触摸灵敏度上表现如何，是否与游戏内容有一个较为完整的融合？

星夜：灵敏度很好，根据《雷曼 传奇》其中一个节奏游戏部分的表现来看，触屏操作与遥控器手柄操作可完美配合。

Q：上下观赏两个屏幕会不会对操作带来不便？或者引起注意力方面的问题？

胜负师：这的确是个问题，两个屏幕来回切换着看眼睛需要反复对焦，是会产生些不便。试玩时就有老外就吐槽："一个屏幕又一个屏幕，怎么这么多屏幕？"个人觉得关键还是游戏设计要针对双屏优化，若是可有可无难免会让玩家厌烦。

Q：游戏时是否有大量需要将平板抬起来的动作？

胜负师：平板的体感操作频率视游戏而定，但目前看来似乎还没有需要大量体感的情况。

Q：Wii U的游戏是否全部对应平板控制器？

胜负师：是的，但有些双屏功能的设计还很初级，比如显示个地图、装备情况或是出招表什么的，这种在一个屏幕上也能很容易地实现。

星夜：不过部分迷你游戏没用到平板控制器，比如《Wii Fit U》的滑雪游戏，任天堂应该不强制开发商使用平板控制器。

Q：Wii U主机的体积有多大？重量？

星夜：主机非常小，比Wii还小点，重量约为1.5公斤。

Q：Wii U手柄在本届E3上展示的造型是否已经是最终确定的零售版造型？

星夜：任天堂并未表明E3展出的手柄为最终造型。

Q:Wii U能否跟Wii的游戏兼容呢？

星夜：Wii U对应绝大部分的Wii游戏，也对Wii的各种特殊控制器。

Q：平板控制器是否有足够的保护手段，因为像《丧尸U》等强烈摇晃屏幕的操作很容易发生意外。

星夜：现场试玩主要是让大家体验玩法，在保护手段方面目前并没有详细说明，不过Wii U平板控制器的尺寸对于低龄玩家来说很容易脱手，实际发售时应该至少会有腕绳之类的保护措施。

Q：Wii U的系统界面相比Wii有哪些进化？

胜负师：本次E3任天堂未展出系统界面，所以不得而知。

PART 1-2

Together, Better: Wii U体验报告

CHECK

Wii Fit U

《Wii Fit U》的试玩机位于Wii U试玩区最醒目的中间位置，地方宽敞得有些奢侈，这也充分说明了任天堂将本作作为Wii U主力大作的打算。因为所占的地方太大，我本以为要排队很久才能玩到，向工作人员一打听，才知道只要再等两个就到了，多少有点令人意外。

《Wii Fit U》的E3试玩DEMO有多个小游戏可选，我选择了其中两个比较有代表性的滑雪游戏和打水枪游戏。滑雪游戏不需要使用平板控制器，只需使用平衡板。先是坐在平衡板上，开始游戏时要快速旋转双臂进行滑板的加速，明知道实际原理是根据身体重心的变化进行滑板加速，还要做出这种雷人的动作，在众目睽睽之下真是让人有些尴尬……

滑雪板进入滑道之后，操作就比较直观了：坐在平衡板上双腿伸直，上半身后仰，越往后仰滑板速度就越快，但是腰也觉得越累，身体左右倾斜即可控制滑板的左右移动，高速前进时给人以相当强烈的代入感。不过由于本人长期伏案工作，本来就腰肌劳损，这一局下来虽然只有不到2分钟的时间，竟然感到腰部已经有些吃不消。不知道这要是长期玩下来对我的腰到底是好是坏……

第二个游戏是活用平板控制器的水枪游戏。前方会有一群浑身是泥的敌人一步步向你靠近，而你要做的是把平板控制器当水枪，把平衡板当作水泵的脚踏板，平板控制器的屏幕相当于瞄准镜，上下左右移动对准泥人喷水，脚上越用力，水量就越大，在泥人跑过来之前，要将他们身上的泥冲洗干净才行。在电视屏幕上可以纵观全局，不过实际游戏的时候根本没工夫看电视屏幕，只盯着平板屏幕看即可。







根据任天堂的介绍，《Wii Fit U》还带有一个计步器，不过现场并未展出。这么一来就相当于玩一款游戏要动用三种装置，用到的周边越多，可以发挥的创意就越多，不过让人手忙脚乱的可能性也就越大。其实《Wii Fit U》的很多迷你游戏不用平板控制器照样有趣，比如水枪游戏如果换成用遥控器手柄瞄准、在电视屏幕上显示主视点，可能会更直观。

更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 新超级马里奥兄弟U

与《Wii Fit U》一样，《新超级马里奥兄弟 U》也是一款本该排长龙，实际却几乎不用排队就能玩到的游戏。但这并不表示它是一款平庸之作。事实上，《新超级马里奥兄弟 U》应该可以说是这次任天堂所有第一方游戏中最能表现 Wii U 独特乐趣的游戏，向人们展示了一种只有用平板控制器和电视屏幕结合才能实现的全新游戏乐趣。

《新超级马里奥兄弟 U》的 DEMO 必须双人玩，一人用平板控制器，另一人用遥控器手柄。和我搭档的显然是一个《马里奥》忠实粉丝，神情十分兴奋，他用的是遥控器手柄，而我自然选择了平板控制器。用遥控器手柄的玩法与《新超级马里奥兄弟 Wii》相同，不同之处在于很多平台是跳不过去的，必须由使用平板控制器的我为他创造平台，只要在屏幕上一划，一个可以暂时用来踮脚的临时平台就出现了。远处的天空上有一大堆金币？那就划出一系列阶梯状的平台，让伙伴跳到前方高处吃金币。如果伙伴失足，眼看就要摔死，你可以立即在下面创造一个平台，没准就能救他一命。





《新超级马里奥兄弟 U》的节奏不慢，由于在平台上跳跃时，生死只是一瞬间的事，所以需要两个玩家很有默契地进行配合。我对“《马里奥》系列”不熟，多次好心帮倒忙，把搭档害得惨死，只能连连说 sorry，不过偶尔也有误打误撞帮他拿到隐藏金币的时候，这时候还真有点助人为乐的自豪感。游戏过程中，老外搭档经常让我帮他在哪个位置造个平台，提醒我在某个角落有一堆金币，偶尔心有灵犀的时候，迅速将前方一连串金币拿下，流畅到仿佛是一个人在玩，那种默契感相当令人满足。就算有被损友坑到的时候，也是觉得好玩多过于生气。总而言之，整个游戏过程会让你由衷感到快乐，绝对是 party 类游戏的圣品。可以想像，如果男女朋友一起玩，一定会更加有趣。如果你技术了得，又和你的女友心有灵犀，总能在她需要的时候、在她需要的地方为她造一个平台，让她一路顺利前进，一定会得到奖励吧！所以，为了讨女友欢心，一定要练好《新超马 U》哦！



CHECK Game & Wario



在任天堂展台最糟糕的游戏体验来自这款《Game & Wario》。其实，要不是那个试玩台碰巧没人，Showgirl 又热情邀请，我本无意尝试这款看起来就比较无趣的游戏，实际尝试后更有种想摔手柄走人的冲动，若不是不想让 Showgirl 难堪，真是 10 秒钟也玩不下去……

《Game & Wario》大概是属于“《瓦里奥制造》系列”的支系作品，我所试玩的是其中的一个射箭游戏。前方有一群玩具瓦里奥逼近，玩家要用弓箭将他们击退，而所谓的弓箭，就是平板控制器屏幕上胡子状的“弓”，以及以鼻头为箭头的“箭”，在屏幕上将箭往后拉，然后松手，就可以将箭射出。整个游戏过程中要竖握平板控制器，并将其用于瞄准，但最大的问题也出在这里——用平板控制器竖向瞄准的准确度实在太差，很难将准星对准敌人。个人感觉是用这种方式移动准星的笨拙程度比初代 Wii 遥控器手柄更差，不禁让我想起当年第一次玩《赤钢铁》时的情形。

无法用弓箭击退敌人的后果是敌人逼近到一定程度后就转入平板控制器屏幕上的攻防阶段，敌人会向我方的植物步步逼近，你只要逐个点击屏幕上的敌人就能将其消灭，真是相当简单而枯燥。这游戏的最后是与巨大的瓦里奥机器人战斗，要将其弱点逐个击破，但同样是趣味性不足。但愿这只是《Game & Wario》里一个并不成功的个案，希望其他的小游戏能让人满意……

CHECK 蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版

作为一部高清主机，今后 Wii U 难免会出现大量 PS3/X360 游戏的移植版，这些游戏将如何利用 Wii U 的平板控制器？《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》提供了一些创意，不过个人认为其中不少所谓创意只是将简单问题复杂化，把原本一个屏幕能更方便实现的系统强行分到两个屏幕上，经常让人无所适从。

大概是 WBIE 自己也意识到这款“武装版”的系统太复杂，所以派了好几个工作人员到任天堂的试玩区里为试玩者们全程详细讲解。说实话，如果不是有他们在旁边不厌其烦地指导，我真不知道怎么将这游戏进行下去。

在游戏中，Wii U 平板控制器就相当于蝙蝠侠装备在手上的触屏电脑，当玩家点击屏幕时，蝙蝠侠就会做出操作触屏电脑的动作。本作系统上最大的变化就是加入了“B.A.T.”系统，通过拳脚攻击产生的冲击力可积累能量，蓄满后可发动“B.A.T.”模式，攻击力将会大增。当然玩家更关心的是平板控制器怎么用，这方面是由 WBIE 的开发团队负责的，原开发商 Rocksteady 只是提供了一些协助。

在通常情况下，平板控制器屏幕上显示的是游戏地图，通过声纳可以看到敌人的位置。DEMO 中的主要任务是要在几个位置安装炸弹，为此要动用多种设备破坏机关，到达目标位置。道具的选择在平板屏幕上进行，可以将武器图表拖拽到与方向键匹配的位置，然后用方向键选择武器，或者也可以在屏幕上直接双击图标使用。游戏中还有许多要用到

更多，访问：73139.blog.163.com

触摸屏的地方，比如破解门禁系统时，就要用触摸屏玩个迷你游戏。进入“侦测模式”后，玩家要将手柄对准屏幕，移动手柄，通过平板屏幕寻找原本在场景中看不到的线索。有时候还要用平板控制器的倾斜感应功能控制蝙蝠回旋镖的飞行路线，但是这种操作的准确度不高，远不如直接用类比摇杆方便。在这个短短的小任务过程中，处处充斥着将简单问题复杂化的游戏设计，结果用普通手柄两三分钟就能搞定的流程要多花一两倍的时间才能完成，每一个步骤都要根据各种提示来操作，大多数时候操作并不直观，让人感觉是在被繁杂的系统牵着鼻子走。好不容易将这个小任务做完，真是长舒一口气，那是完成了苦差事之后的解脱感……



任天堂乐园

作为任天堂发布会的重点大作，《任天堂乐园》表面上有些让人提不起兴趣，但是在任天堂展区，这却是最多人试玩的游戏，让人忍不住尝试了一番，没想到真是意外的好玩，完美地诠释了 Wii U 的理念：“together，better”！本作的试玩分为五个部分：忍者飞镖、大金刚过山车、林克的冒险、动物之森、路易鬼屋。试玩过一个游戏就会送一个徽章，最后五款就都齐全了，难怪那么多人试玩。

路易鬼屋

支持最多 5 人玩，4 人用遥控器手柄，一人用平板控制器，用平板控制器的来扮鬼，其他人来拿手电，目的就是鬼捉到所有人，或者其他人用手电照射杀死鬼。刚开始四个人在四个角落，房间都是黑的，看不见鬼，只有偶尔用手电照才能看见附近有什么，走路的时候还要偶尔回头照一照．随着鬼的接近，手柄振动频率会变高，像心跳一样，偶尔出现闪电时才会看到鬼在哪里。扮鬼的那一方可以在手柄屏幕上看见全景，接近别人后就可以从身后抓住，如果不幸被照射，就会损失血，而且暂时失去隐形能力，这时候就要逃跑。

拿手电的人被鬼抓到后就会倒地不起，这时候同伴必须用手电持续照射他一段时间才会复活，这时候也就是抓其他人最好的时候，四个人都被抓到并且都倒地不起，就算输了。手电是有电量的，电量越低，照射范围越小，低电量的时候某些房间里会随机出现电池，取电池的路上也很危险，随时可能被鬼抓到。

这游戏最大的魅力就在于攻防转换很快，扮鬼的一方去抓人的时候，别人可能随时转身手电照过来，拿手电的一方也要在平时走路，救人的时候时刻注意，经常回头，小心别被鬼抓到。其中有一局特别有趣，我和其他三个老美拿手电，我们开始就 4 个人背靠背，鬼不敢接近，但我们必须偶尔用手电照射，这个鬼也很狡猾，等到我们把电耗光了才开始抓我们，看来不主动进攻也不行的。我在走路的时候偶尔回头看看，结果在回头的时候被鬼抓到了。其他两位都是在救人的时候挂掉了，最后那位同伴老兄已经知道鬼在哪里，那时候正好有闪电看得清楚，追着鬼跑了一小段，悲剧的是手电没有电了……



动物之森

游戏中 4 个人扮演动物去采果子，拿平板控制器的扮演管理员，负责用大叉子去打偷果子的小动物。小动物在电视上看到的范围要小一些，管理员用平板屏幕看到的范围要大不少，而且可以同时用两个摇杆控制两个管理员。小动物的目标是摘满 50 个果子，管理员的目标是打到 3 次小动物。小动物必须站在果树下面几秒钟，果子才会掉下来（有些树下面必须同时站 2 个人或者 3 个人），一个键是摘果子，一个键是扔果子，吃的果子越多走路速度越慢，小动物被打到后果子会散的满地都是。

游戏的技巧在于管理员围追小动物，玩家除了左右脑分别思考，还要不断地看电视屏幕，以确认小动物们的位置，其实守株待兔也是个好办法。小动物那方面，要懂得偶尔放弃果子逃跑，果子扔下后还会在那里不会消失，回来拿也可以。有一个墨西哥女孩扮管理员，可能是不适应同时操作，被我们 30 秒之内秒杀……



林克冒险

这是个协作型游戏，画面不错，林克和敌人都是《天空之剑》的布偶版，音乐也是《天空之剑》宣传片那一段“Ballad of the Goddess”的变奏版，叮叮叮的整个任天堂展区都听得到。

手持平板控制器的人控制弓箭手，手感不错，移动平板控制视角，后拉摇杆就是拉弓，持续就是蓄力，平板放平就是 reload，主要是射高塔上的敌人，还有要三个人一起开门的时候射机关，还有平时在后方蓄力放暗箭。手持遥控器手柄的扮演传统的剑盾林克，操作有点像《天空之剑》，也会有那种必须斜着或者竖着切才会打到的敌人出现。



更多，访问：73139.blog.163.com

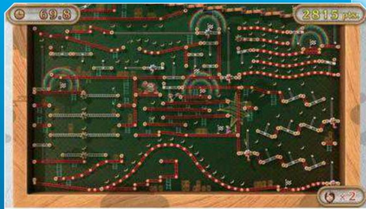
忍者飞镖

和 Wii U 初公布时的扔手里剑片段很像，移动平板控制器来移动光标，手在屏幕上划得越快，手里剑速度越快，目标是打倒忍者们，最后会统计精确度，所以尽量不要乱扔手里剑。



大金刚过山车

和之前几款比，这个完全没有展现出 Wii U 的特点，玩法就是倾斜平板控制器，控制好速度就可以了。





CHECK 雷曼 传奇

在育碧和任天堂展台都提供了《雷曼 传奇》的试玩机，虽然试玩的人不多，但这绝对是最能表现 Wii U 独特魅力的游戏之一。本作的特点与《新超级马里奥兄弟U》相似，都是使用平板控制器和遥控器手柄的玩家密切配合，任天堂官方将此种配合方式定义为“异步式游戏”。与此前的家用机版《雷曼起源》一样，本作画面极为精美，是 2D 平台动作游戏的极致水准，在平板控制器屏幕上的显示效果也非常华丽，可以说是最能发挥该屏幕成像效果的游戏。

在游戏中，操作遥控器手柄的玩家控制雷曼，而平板控制器则是控制空中飞翔的青蛙，主要目的是为雷曼顺利前进提供帮助。我选择了平板控制器，与我配合的是育碧的工作人员。

比起《新超马 U》，《雷曼 传奇》对 Wii U 特性发挥得更淋漓尽致。《新超马 U》只不过让玩家在平板屏幕上创造平台，虽说有趣，但难免单调。而在《雷曼 传奇》中，能在触摸屏上做到的事情就太多了。看到地上有株奇怪的植物？在触屏按住它的叶子往上一拔，就拔出个大萝卜，雷曼上前将其打掉，就能得到分数。往斜坡上一整排的绿色植物一划，它们马上会开出紫色的花朵，这些当然都是给雷曼加分的物品。如果你看到有块岩石上长了一对眼睛，往上面使劲戳，整个平台就会升起来，出现一个暗门，进去之后会有一个“把它们都抓住”的迷你游戏，你要把画面右边无数的小生物一波波抓到左边，让雷曼把它们都打掉赚分。你还要帮助雷曼清除各种障碍，比如在屏幕上一划，把绳子割掉，一块大木头掉下来，这样雷曼就能通过有怪物伏在下面的沼泽地。有时你还会看到一个弹射器，往下一拉，就可以将雷曼弹射到画面深处，然后就进入到远处另一个平面上的平台，进入风格完全不同的新场景。与敌人战斗时，平板控制器操作的小青蛙也能帮上不少忙，比如将敌人的降落伞打爆，让雷曼能打到对方。

《雷曼 传奇》在关卡设计上的厉害之处在于：屏幕上有无数可以互动的物体，却不会让玩家不知所措，画面中的触控操作提示非常直观，而能够触控的物体也让人一眼就能看出来。整个游戏的节奏非常快，尤其是在通过一些机关重重的区域时，没有一气呵成的快速配合是很难通过的。这样的配合说起来有些难，实际上因为关卡设计的巧妙，要做到默契配合并不难。当你一路开启机关、破坏陷阱、清除障碍，而雷曼在你开出的道路上迅速前进，真有一种淋漓尽致的快感。试玩 DEMO 中还有一个让人绝赞的节奏游戏部分：用弹弓消灭飞龙后，会进入一个奇怪的区域，一路上有无数的眼球，你要在眼睛睁开的一瞬间点击眼珠，才会出现一排可以让雷曼赚分的飞虫。根据音乐节奏可以很容易判断眼珠睁开的时刻，当你在有强烈节奏感的鼓点中逐个击中眼球，无数的飞虫出现，雷曼在狂热的音乐中迅速前进，赚分的效果音不绝于耳，分数不断暴增，你将为之热血沸腾，那种无需言语的默契感、一气呵成的畅快感、过关斩将的成就感，让人感到无比满足。可以说，玩过《雷曼 传奇》之后，我才真正体会到 Wii U 的存在意义，这种配合乐趣是其他主机无法实现的。任天堂所倡导的“together，better”在此得到了最完美的诠释。







◀密密麻麻的 E3 最佳游戏提名证明了本作的实力。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 狼来了 美编 NINA

继《皮克敏 2》推出 8 年后，久违的续作《皮克敏 3》终于在 Wii U 的光环下于本次 E3 展亮相！本作以针对 Wii U 全新打造的姿态登场，虽然游戏的画风维持着系列传统，不过画质得到了大幅度的提升，不止是一只一只的皮克敏，地图物件道具、以及背景的自然风景等细节都会更加的细致，而皮克敏的动作和破坏障碍物等行动也越发地活灵活现。此外游戏还新增了各种要素，如搬运素材建造桥梁等等，这是一款融合动作、策略、冒险、解谜的综合类游戏，游戏中出现的场景、动植物和各种物品虽然都很普通，但是经过系统的巧妙设计，玩家会发现身边的一切都能这么有趣。下面就让我们一起来预览一下玩家与皮克敏们的奇妙冒险吧。



PIKMIN 3™

《皮克敏3》的基础知识

皮克敏3	Nintendo	动作
Wii U PIKMIN3		日版
发售日未定	1~4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

游戏的玩法

游戏的基本概念与前两作相同，玩家需要扮演太空人奥里马（反过来念念看），指挥神奇的外星生物皮克敏来收集关卡中的各种东西或击败强大的怪物。收集的过程中并不是一帆风顺的，除了有体型巨大的外星怪物来“追杀”皮克敏们，各个不同的地区也要求玩家合理地配置 / 运用皮克敏才能顺利抵达。皮克敏们还可以执行多种不同的任务，如拾取物品、摧毁墙壁、搭建桥梁等，不少任务要求玩家拥有一定数量的皮克敏才能进行。

在系列的第一部作品中，玩家的目的是收集散落在未知星球上的飞船零件以逃离该星球，第二作的目标则是利用未知星球上的丰富资源来赚钱，那么在本作中，奥里马将会为了何种目的而再次来到这个未知的星球上冒险呢?



▲带领着队伍浩浩荡荡地踏上未知的领域。



©2012 Nintendo

更多，访问：73139.blog.163.com

皮克敏的培养

在以往的作品中花蕾是培养皮克敏的主要工具，只要让皮克敏们搬运道具、素材或者怪物的尸体到花蕾中就可以培育出对应颜色的皮克敏。初生的皮克敏处于种子状态，如同花朵一样被种在泥土中。皮克敏的等级阶段可以通过它们头上的植物状态来分辨，由弱到强分别是叶子状态、花苞状态和花朵状态，不同阶段中最明显的就是皮克敏移动速度的快慢。

在E3展上我们可以看到皮克敏们的头上仍旧分别有着叶子、花苞和花朵的状态，这意味着被称为系列精髓之一的育成系统得以保留。不知道在本作中是否会有更多的要素来为育成部分锦上添花呢?



◀合理利用地形来搬运素材能起到事半功倍的效果。





◀用捡来的素材建造桥梁，这种需要玩家去开辟的道路在本作中比比皆是。

《皮克敏3》的新要素！





▲蓝色皮克敏们的“水性”非常好，因此在水分丰富的地区活动时可以考虑将队员们全部换为蓝色的皮克敏。

新同伴——岩石皮克敏

目前的影像和公布的资料中并没有看到前作《皮克敏2》里白色以及紫色皮克敏的身影，取而代之是造型独特的“岩石（Rock）皮克敏”。

皮克敏根据不同的颜色，能力和特征也都不尽相同，玩家要运用皮克敏的各种性质来排除障碍物、打倒敌人以推进游戏的流程。本作中皮克敏们仍旧具有特性，比如红色的皮克敏除了攻击力不俗外，对火的抗性也非常高，在溶岩地带会有不错的表现。而本作中新加入的岩石皮克敏则具有“坚硬”的特性，玩家除了可以用岩石皮克敏来砸烂一些易碎的障壁，对付甲壳类的敌人也有奇效，此外传闻它们是不会被怪物吞噬的。



▲对付这种有着坚硬外壳的怪物时，可以先利用坚硬的岩石皮克敏将怪物的外壳砸碎。



◀不用因为它是“娇花”而怜惜它，狠狠地用岩石皮克敏来砸开道路中的障碍物吧（笑）。

新操作——Wii U平板控制器

本作在操作部分整合了Wii系列特有的指标操作，玩家可以利用Wii的遥控器手柄或Wii U的平板控制器来带领皮克敏们前往各处收集物品。随着全新的操控方式，玩家可以直觉式地指挥迷你微小但力量强大的皮克敏小队。例如可以精准地瞄准敌方生物的眼睛、甲壳等特定部位进攻，或者是摇晃控制器使皮克敏们进行突击。

除此之外，Wii U的平板控制器还可以作为地图和雷达来辅助操作皮克敏。触碰平板控制器屏幕上的地图，就可以快速地配置皮克敏。值得一提的是，本作也可以只使用Wii U的平板控制器来游玩。



◀本作支持4人同乐，大家一起游戏时想必会出现手忙脚乱互相干扰的欢乐场面。



◀借助拥有迷你地图、雷达功能的平板控制器，在调配皮克敏们工作时能更加得心应手。



更多，访问：73139.blog.163.com

文 八重樱 美编 心の永恒

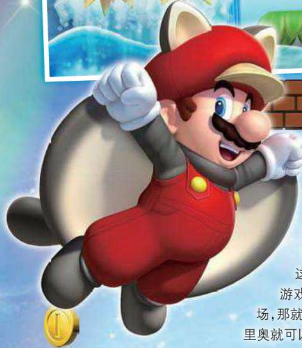
New SUPER MARIO BROS. U



在任天堂的任何一款主机上，都少不了马里奥兄弟的身影。这两位水管工不但是任天堂的金字招牌，而且也是游戏性和销售量的最有利保证。在去年的E3上，任天堂就曾宣布会有一款针对新主机Wii U而开发的马里奥新作，时隔一年之后，这款新作也在本届E3上正式亮相。新作名为《新超级马里奥兄弟U》，会与Wii U主机同时发售。标题中的“U”不但代表着Wii U这个平台，也是在暗示着本作将会把多人协力合作作为游戏中的一大卖点。下面就让我们来详细了解一下“新超马U”的独特魅力吧！

新超级马里奥兄弟 U		任天堂	动作
Wii U	New SUPER MARIO BROS. U		日版
	发售日未定	1~5人	售价未定
	对应周边未定		

新变身能力GET！鼯鼠马里奥！



提问！请在3秒钟内回答出马里奥一共有多少种变身能力？能准确无误回答上来的人恐怕寥寥无几吧。马里奥的这些变身能力可说是令游戏变得妙趣横生的途径之一，在本作中又将有一项新能力登场，那就是使用橡树果变身成为“鼯鼠马里奥”！获得该能力后，马里奥就可以跳起做出滑翔的动作，来获得空中的一些特定道具啦！



◀借助风力，张开鼯鼠的飞膜将金币纳入囊中吧！



▼传统的大金币收集模式自然也是不可少的。

五人同时游玩！

本作最多可支持5位玩家同屏游戏，但与前作不同的是，玩家间的关系不再是对战，而是协力。5位玩家将分别使用一台平板控制器和四个Wii手柄，使用平板控制器的玩家将负责触摸屏幕制造立足点、点击敌人令其一时退缩来创造出安全的前行道路，其余四人则可协助拾取金币、消灭敌人等等，一同合作抵达终点。此时，你不但要祈祷千万别遇到猪一般的队友，同样也要努力使自己别成为猪一般的队长……



◀妙趣横生的关卡带给玩家轻松愉快的游戏体验。

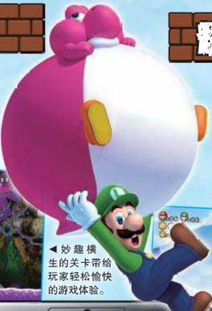


▲玩家也可以使用自己的Mii形象来参战。



▲使用平板控制器的玩家在游戏中将占据主导权。

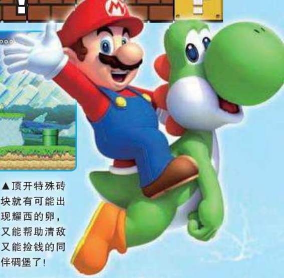
耀西很重要？！





▲顶开特殊砖块就有可能出现耀西的卵，又能帮助清敌又能捡钱的同伴碉堡了！





◀胖乎乎的气球耀西有一种天然的萌点。

从目前官方所给出的游戏画面及设定图来看，马里奥的好朋友耀西在本作中同样占据了重要地位。例如搬运小的气球耀西，跳跃途中令其充气，就能实现垂直移动。气球耀西还可以吐出气泡将酷栗宝等敌人困住，或是制造光源，总之就是过关不可或缺的重要同伴！

©2012 Nintendo

更多，访问：73139.blog.163.com



这次任天堂的展台还公布了一部名为暂名为《Project P-100》的原创动作游戏，对应平台是 Wii U，本作由白金工作室开发，制作人则是曾开发过《鬼泣》《猎天使魔女》等著名动作游戏的制作人神谷英树。从目前的情报来本作将会运用到 Wii U 各方面独特的机能，下面就让我们来看看这是一部怎样的作品吧！





PROJECT P-100

（暂名）

Project P-100（暂名）	Nintendo	动作
Wii U Project P-100（假题）		版本未定
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

文 宇宙人 美编 anubis



白金工作室新作确定！

本作讲述一群拥有各种各样奇特能力的英雄们，抵御外星人侵略拯救地球的故事。从公布的图片中可以看出，游戏中的英雄人物数量很多，名字和穿着都极具个性，比如“自动贩卖机侠”“盆栽侠”等等。三头身比例，头大脚尖的的人设充满了《红侠乔伊》系列”的感觉，不愧是神谷英树的作品。玩家将要扮演英雄的首领，将英雄们要成群结队地集合在一起，同心协力拯救自己的城市。

拯救市民并让他们成为英雄！

游戏中玩家要在城市中拯救有难的市民，并劝诱他们成为英雄加入自己的队伍。从游戏的演示中可以看到，部分场景中有许多喊“HELP！”求救的市民，英雄们走过去将他们围成一圈（可不是群殴哦），过一会画面右边的小窗就能看到新的英雄诞生了！



多人合作

从宣传动画中还能看出本作有多人合作的模式，除了合作对抗强敌之外，还有一些 4 人竞技的项目。比如橄榄球比赛，不过 4 个队伍一起打橄榄球没问题么？

以团结的力量拯救城市吧！

游戏中玩家将会作为英雄集团的首领，指挥英雄小队作战。英雄们的个人能力被称为“Morph Attack”，发动后能令团队变成各种形态，按 A 键使用，而团队攻击为“Team Attack”，类似于普通攻击，按 X 键发动。发动怎样的能力需要在下屏幕画出特定的符号，比如变成“团结铁拳”要画一个圆形，而“团结手枪”要画一个的直角。

使用“Morph Attack”会消耗画面右上方一个电池的能量槽，当能量用光了队伍就会变回原状，用团队攻击，或者回收场地内的道具可以慢慢积蓄能量槽。而手柄上的屏幕会显示能使用的英雄能力。

团结之剑



▲类似于团结铁拳的攻击技能，英雄们集合起来成为攻击范围广大的剑，同样由其中一位英雄来挥舞。施展华丽的剑技重创敌人吧！

▼面对敌人的大炮，英雄们瞬间合体变成了巨大的布丁将炮弹反射回去。



布丁护盾

团结铁拳





▲所有英雄合体变成巨大的红色拳头，装备到其中一位英雄的手上进行战斗。这个形态除了能够对全方位的敌人进行打击之外，还能完成解谜工作，比如扭动机关、移动箱子等。另外电池下方还有一个类似于连击数的数字，难道变身结束后会有什么奖励么？

▼变成巨大的手枪对远处的敌人进行射击，从演示的视频看来，这个变身不会持续消耗电池的能量槽，但是能量槽下方显示了一个残弹数。



团结手枪

©2012 Nintendo / PlatinumGames Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE

离原作发售不到3个月便公布的《忍者龙剑传3 刀锋边缘》可以说是本次E3展上任天堂发布会中令人意外的作品之一，本作并不是单纯的移植，而是加入了不少以往备受玩家好评的要素后的“完整版《忍龙3》”。虽然目前只公布了少量的影像和资料，且发售日也没有确定，但新要素与经典的回归都足以让系列的老玩家们热血沸腾！下面就让我们先睹为快。

文 狼来了 美编 心の永恒

忍者龙剑传3 刀锋边缘	Koei Tecmo	动作
Wii U	Ninja Gaiden 3:Razor's Edge	日版
	发售日未定 / 1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

新要素

本作以“最强动作游戏”做为目标进行开发，和目前已发售的《忍龙3》相比，官方宣布将会有六种武器以及三种忍术，玩家籍此可以发掘出更多样化的闯关方法，令游戏变得更有深度。此外，系统追加了角色和武器的成长要素，玩家可以利用“Karma”将武器及忍术强化，或是增加隼龙的体力上限等等，大幅充实了游戏的内容，Karma的取得方式应该和《忍龙3》里乱世群影模式中的类似。敌势力方面，敌人的AI将得到强化，不过投技的使用几率下降且发动前会有明显的红光作为提示，另外新种类的敌人和新的战场也会加入到游戏当中。再者，操作方法结合了Wii U平板控制器的触控屏幕，玩家可以更流畅地游玩这款动作游戏。



◀强化过AI后的杂兵，从影像上可以看出制作人有意削弱在《忍龙3》令玩家闻风丧胆的投技。



■由迅岚丸和邪神剑组成的新武器——双刃。





▲平板控制器上可以显示出招表和通过触屏来切换武器，不过换武器时玩家的视线会短暂地离开游戏画面，在激烈的战斗中说不定会因此而发生意外（笑）。



▲蚀月镰在游戏的初期便可使用，不知道流程里会不会加入入手新武器的相关剧情呢。



◀新的忍术，不过动作与前作中的“风刃”相似，发动后可以回复少量的体力。另外在影像中并没有看到《忍龙3》中的火龙忍术。

腥风血雨

E3展公布的影像中最令人在意的就是在《忍龙3》中被废除的“断肢系统”得以回归，而断骨系统似乎也依旧健在。众所周知在《忍龙∑》和《忍龙2∑》都出现了因为游戏评级的关系而无法砍掉敌人的脑袋，如此一来虽然和谐了不少，但游戏的表现力也因此下降了许多。原本《忍龙3》的出血量中规中矩，而断肢的回归想必会令本作的血腥度大增，不晓得任天堂会对此做出何种回应。



■利用双刀将敌人从身体中间一刀两断，这惊人的演出与出血量令人血脉喷张。



■一记飘逸的动作，敌人便被隼龙五马分尸。除了身体外，敌人的手脚部分也是“断肢”的对象之一。

© 2012 TECMO KOEI GAMES CO.,LTD./Team NIJIA All rights reserved.

更多，访问：73139.blog.163.com



众所周知，本Wii U终于进入了高清时代，这样所有本世代游戏跨平台就变得相对容易许多，而任天堂显然想积极拉拢一些真正适合核心玩家且相对成人化的作品，如论去年全球评价最高的跨平台游戏，非《蝙蝠侠 阿克汉姆城》莫属。在这次E3发布会上，任天堂接近着在《皮克敏》后面公布《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的WiiU版算是个意外之举。本作被命名为“重装上阵版”，这个版本将包括《蝙蝠侠 阿克汉姆城年度版》的一切要素，此外还有额外的挑战地图，而真正具有吸引力的则是针对Wii U特性的全新操作方法。

文 华尔兹　美编 心の永恒

BATMAN ARKHAM CITY ARMORED EDITION

蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	WB GAMES	动作
Wii U Batman: Arkham City Armored Edition		美版
2012年秋季	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上玩家

不同的操作体验



既然敢于源用以往内容，那在操作方式上一定会让玩家体验到与以往不同感觉。

通过Wii U独特的手柄，玩家可以随时显示菜单，在硕大的阿克汉姆城中标记地点，升级布鲁斯的能力和装备，以往蝙蝠炸弹的引爆方式这次也会因为操控界面的不同发生变化，玩家在分别引爆和指定引爆时，只需通过触摸屏幕便可轻松实现。此外平板手柄还可以当做类似雷达的装置，用来感知周围敌人的情报。

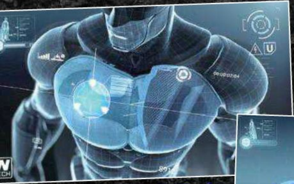


玩家在控制蝙蝠侠移动时，手中的平板操控器都相当于是一个地图一般的存在，蝙蝠侠要去的位置以及所处的位置一目了然，不用反复再将餐单反复打开，省去了许多不必要的麻烦，要知道游戏一共有400个出谜人隐藏谜题需要玩家解开，此时这种显示方式将把寻找过程大幅便利化。

全新装甲升级要素

Battle Armor Tech-BRT

之所以本作被称为重装上阵版，区别于以往版本，在传统拳脚格斗中，针对Wii U和手柄，本作将引入一个新的战斗装甲技术——Battle Armor Tech-BRT。蝙蝠侠和猫女等游戏中可以使用的人物均可使用该系统。蝙蝠侠以一个蓝色充电器槽表示，再将其积攒满后蝙蝠侠将爆发出更加强大的力量。此外该能量还可以增强蝙蝠侠身上的装备，更好的投入到战斗中，达到真正的武装效果。







真正的化身蝙蝠侠

通过WiiU的平板体感体验，我们能在游戏中更好的扮演蝙蝠侠，手中的平板就相当于是蝙蝠侠的微型计算机，制作人重新只做了针对Wii U的界面，让玩家选择装备、道具、查看资料等时刻仿佛化身为黑暗骑士。

除了超级英雄，蝙蝠侠还是全世界最好的侦探之一，游戏中拥有侦探系统，蝙蝠侠必须根据现场留下的线索一点一点寻找目标，这次的Wii U平板将完全模拟蝙蝠侠手臂上的微型电脑和高科技装备，让玩家扫描现场，不放过任何蛛丝马迹。在侦探视角观察中，玩家需要将平板通过体感的方式移动视角，查找场地中每个角落，找到留下的各种线索并追踪目标。

还记得蝙蝠侠的远程遥控飞镖么？在使用这种飞镖时，利用Wii的平板可以通过体感的方式使用这种装置，让自己有化身蝙蝠侠的感觉。

在黑客装置方面，以往通过转摇杆寻找频率的玩法将被推翻，玩家将利用Wii U平板体会另一种迷你游戏解谜的乐趣。







一些感受

说实话，笔者在任天堂发布会上看到本作算是比较意外，究其原因，主要还是因为本作充其量是一款冷饭作品。WB利用去年评价最高的游戏头衔，针对Wii U调整操作，推出了这款《重装上阵版》，同时借E3机会吸引眼球，顺便宣传一下最近才出的《年度版》，可谓一举两得。任天堂则初次尝试高清阵营，拉拢来这款核心向且成人向的游戏，相信对Wii U的销量还是有所帮助的。

Rockstead制作人Patrick Emond说，本作出现的意义是想最大程度上利用Wii U平板的特色，将这个有趣的新手柄化身成游戏中蝙蝠侠的种种装置，利用该装置，玩家将更便利、更轻松地在游戏中实现非凡体验。游戏将于今年秋季推出，在Wii U发售时我们又将多一种选择。

© 2012 Warner Bros

更多，访问：73139.blog.163.com

疯兔乐园

[文：洛克]

WiiU 动作 ■Rabbids Land ■Ubisoft ■无对应周边 ■发售日未定



《疯兔》系列”一直是育碧的招牌游戏之一，这些疯疯癫癫的兔子瞬间虏获了众多玩家的心。如今这些做事没个谱的兔子再次手持Wii U手柄出现在我们面前，看着这些讨人厌的家伙在你的电视屏幕中毫无顾忌地大肆破坏，请问你还等什么呢？拿起手柄狠狠得整它们一顿吧！

本作讲述疯兔家族中的飞行员因为误操作导致飞船被迫降落在未知大陆上，这些疯狂的兔子立马被这里的游乐园所吸引，决定大闹一番！目前游戏只公布了一段时长2分钟左右的宣传视频，从视频中可以看出本作依旧是迷你游戏大集合的形式，虽然无从得知现在收录的游戏内容，但从视频和公布的图片出可以看出，Wii U平板控制器（Wii U GamePad Controller）将是主要操作方式，并支持Wii的控制器。而且从之前的经验判断，疯兔中收录的迷你游戏的猥亵程度绝对令你无法想象。不知这些疯兔在登陆新平台后又会为我们带来怎样的欢乐呢？让我们拭目以待吧！



丧尸U

WiiU 主视角射击 ■ZombiU ■Ubisoft ■无对应周边 ■发售日未定



在任天堂发布会上公布的《丧尸U》博得了台下观众的一致好评，除了老美天生的丧尸情结之外，游戏素质高也是一大原因。本作的故事发生在2012年的伦敦，一场奇怪的瘟疫笼罩了雾都，成千上万的人变成了丧尸。而你的目的就是活下去！

全新的游戏方式

本作的最大特色在于玩家可以不断复活。如果你扮演的角色不幸身亡，那么你将转为控制附近的另一位正常人。而之前那位角色留下的全部道具会掉在地上，只要捡起来就可以继续使用。

本作还提供了有趣的多人模式。在多人模式中，拿Wii U平板控制器的玩家要扮演丧尸王（Zombie Master），通过设置陷阱机关和召唤丧尸来消灭正常人。而拿传统手柄的玩家则是以正常游戏的玩法努力活下去。

充分活用Wii U特性

本作为全世界玩家展现了Wii U平板控制器是如何应用于主视角射击游戏的。它有时充当望远镜的功能，有时变为输入密码的画面，有时是辅助精确瞄准的手段。更多的时候，它就是玩家的求生背包，在里面装着各种求生工具，包括地图、日常用品、武器、回复道具等等。在演示画面中出现了用Wii U平板控制器输入密码，而身后有一群丧尸正赶过来的惊险场面，不得不说实在是太刺激了。



[文：纱迦]

乐高城市卧底

[文：华尔兹]

乐高沙箱式GTA

WiiU 动作 ■LEGO City Undercover ■Nintendot ■对应机种为Wii U、3DS ■2012年第四季度

本作将被定义为开放式的世界，在游戏中，玩家可以开车，驾驶直升机，使用各种不同的载具。从各个方面来看，游戏都是一款乐高版的《GTA》。

游戏将以类似纽约的舞台作为背景，在驾驶直升机的镜头中，我们可以看到乐高版的自由女神像。游戏确实很像《GTA》，在场景边上行走着路人，相信玩家可以下车后对他们拳脚相加。当然，乐高游戏中绝对不会出现暴力血腥的画面，取而代之的将是幽默恶搞的内容，是一款儿童也可以轻松体验的沙箱游戏类型。

影像中有几段飞檐走壁的镜头，像极了我们熟悉的《波斯王子》系列”，而在一个利用勾爪跳跃的地方又是典型的《战神》、《小小大星球》方式。看来这个游戏借鉴同时又恶搞了不少游戏，最后乐高制造水管，钻了进去，连《马里奥》也恶搞了一番，引发了全场观众的阵阵笑声。



影片在末尾阶段，有一场用功夫打斗的场景，看过《骇客帝国》的玩家应该对这个场景十分熟悉，戴圆墨镜的那位简直和电影中的如出一辙。

从画面来看，游戏中将可以使用多种职业的角色，玩家可以进行随时切换，各种职业有着各自的能力，比如变身成窃贼形象的LEGO人物（Robber）可以将紧锁着的大门撬开，还能将取款机中的钱翻出来（汗）。而矿工可以将矿石杂碎后收集物品，工人则可以使用钻地器。

利用Wii U平板控制器，玩家可以更方便的观察大地图，第一时间了解到事发地点，玩家此时进行标记后便可前往该地点完成任务。此外，利用Wii U平板还可以充当扫描装置的作用，扫描场景中隐藏着的物品或人物，游戏影像中就有一段拿着平板寻找人物的画面，十分有趣。

运动中心

[文：洛克]

WiiU 体育 ■Sports Connection ■Ubisoft ■无对应周边 ■发售日未定

在Wii刚发售时，作为首发游戏之一的《Wii Sports》让电视玩家感受到体感运动的乐趣，在《Wii Sports》中玩家只要挥动手柄就能做出挥拍、挥棒、挥拳、挥杆和掷球的动作，足不出户就可以享受到运动的乐趣。游戏还支持四人同乐，集一家老少聚在客厅里享受室外运动般的乐趣很容易让人着迷。见到商机的各路第三方厂商也纷纷开始效仿Nintendo，在Wii上推出各式运用双节棍手柄游玩的体育类游戏，导致该平台上的体育游戏一度泛滥。

如今，《运动中心》作为Wii U的首发游戏出现在我们眼前，游戏最与众不同的地方便是利用Wii U平板控制器能衍生出多种玩法。例如在玩美式橄榄球的时候，你可以通过Wii U平板控制器的触摸功能，在手柄屏幕上划出队员的行动路线，能非常方便地下达指令，让队友提前拦截敌方运动员；玩赛车游戏的时候玩家能利用Wii U平板控制器的重力感应功能，通过左右摇摆控制器达到操控赛车的目的，而屏幕上直接显示自己的游戏画面，也比多人同屏更容易观察自己的动向；进行高尔夫运动时，Wii U平板控制器还能化身为望远镜，通过左右移动观察球场，让玩家更容易掌握球场的情况。全新的比赛，全新的运动，全新的体验，不要犹豫了，赶紧加入吧！



更多，访问：73139.blog.163.com

涂鸦小子 无限

WiiU 益智 ■Scribblenauts Unlimited ■5TH CELL ■无对应周边 ■发售日未定

［文：乔晓萌］



任天堂在E3展前的发布会上公布了《超级涂鸦小子》的游戏新作。游戏将在任氏新主机Wii U上推出，也就是说以高清的形式出现。除此以外，关键词Unlimited还揭示了游戏与前作更多的不同之处。

无限的世界

5TH CELL执行制作人Joe Tringali表示，游戏与前作最大的不同就是取消了独立的关卡，并且将之打造成一个完整的世界。这个世界将展示在电视屏幕上，没有边界，没有限制。5TH Cell想要更多秉承Wii U的设计理念，因此玩家随手拿起手柄就能以另一个角色的身分参与游戏，你的创造可以添加在屏幕上供身边的朋友观看，这样的概念显得十分重要。





无限的玩家

玩家创作的物品可以上传至网络以供其他玩家观看和下载，但这只是普通的网络功能。关于多人游戏模式，官方尚未给出明确的说明，但是从其作为主打内容来看，应该非常值得各位期待。

无限的创造

新作依旧允许玩家只输入单词就完成物品的创造，但是提供了更多的可能性。以往玩家只能创造现存的物品，但是在本作中他们可以尽情释放想象。在演示视频中我们可以看到，每一个被创建的物品都对应一个详尽甚至略显复杂的编辑器。通过这个编辑器玩家可以将车轮替换为骷髅头，也可以让汽车跑得更快。当然，将不同物品组合起来依然是游戏最重要的乐趣，不过现在你所拥有的不只是形容词了。你可以确定每一个零部件的大小以及安装方式，从而设计出更加独一无二的专属物件。当一个物品设计完成之后，你还可以通过输入形容词来为其附加功能，还是以汽车为例，输入“可乘坐（rideable）”之后，主人公Maxwell就可以坐上去了。



无限的故事

到目前为止，我们对于手里操纵的这个小人儿Maxwell知之甚少，我们只知道他急切地想要得到星星。5TH CELL答应我们在新作中这一切会得到解释和补完。

型可塑2013

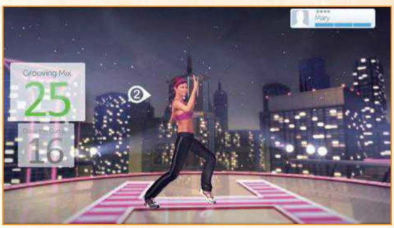
WiiU 体育 ■Your Shape: Fitness Evolved 2013 ■Ubisoft ■无对应周边 ■发售日未定

［文：洛克］

作为Kinect首发游戏的《型可塑》以其华丽的界面、出色的动作捕捉成为了Kinect健身游戏中最受好评的一款游戏，其续作《型可塑2012》再次以Ubisoft自豪的Player Projector技术博得满堂彩，不仅能更精确地显示玩家的动作是否到位，还增加了多种全新玩法。不过让人意外的是，系列最新作《型可塑2013》居然不是出在让其成名的Kinect上，而是变为Wii U的首发游戏，很多玩家都表示好奇，变更平台之后，本作究竟是如何利用Wii U健身呢？



本作在E3展上公布了一段宣传视频，通过视频我们能看到本作的玩法产生极大的转变——和X360版相比，Wii U版将更注重玩家之间的健身交流，每次开始游戏前你可以在Wii U平板控制器上查看自己解锁的成就，或是查看自己的健身计划和运动成果，并能通过网络和其他玩家分享你的成果。除了分享外，玩家还能发起一个挑战，和在线的玩家共同锻炼。



在实际游戏方面，本作从利用Kinect的摄像头改为Wii的双节棍手柄，因此游戏支持线下双人同乐。玩家要根据屏幕中的提示挥舞手柄，不过有玩家担心这种游戏方式是否会造成游戏的判定精度不足、难以完成全身运动等问题。由于任天堂主机上的游戏很少发售官方中文版，这也导致一部分已经习惯玩中文版《型可塑》的玩家感到担忧。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 星夜 美编 一刀



“去年的E3发布会上，我们说X360是北美最畅销的主机，现在我们自豪地宣布X360已成为全球最畅销的主机。”——微软互动娱乐部总裁Don Mattrick的这句话大致反映了微软今年的参展基调：他不仅是以东道主的身分参展，而且正在为自己加冕，他并未给人以过多惊喜，但举手投足之间已颇具霸者风范。

Part 2-1

微软：胜者的姿态

E3 2012 微软新闻发布会亲历

CHECK 1 霸气：3A大作俯拾皆是

今年三大第一方的展前发布会都选择了与去年相同的时间、相同的地点，微软发布会仍是选址于南加州大学的盖伦中心。去年我就住在附近的一座小旅馆里，虽然住宿条件不佳，但是可以悠闲地徒步走到会场，却也是怡然自得。今年住上了不错的酒店，但是距离三大发布会现场都有20公里以上的距离。微软发布会当日起了个大早，因为是上班时间，一路上有些小堵，不过总算顺利提前抵达。只不过下高速的时候，因为盖伦中心附近已车满为患，最后一个路口足足等了20分钟才过去，把人急得想把车扔路上，直奔会场入口。


■微软发布会场外的排队人龙相当壮观。

微软发布会的霸气表现在游戏阵容的强大，去年是《COD 现代战争3》开场、《光环4》收尾，而今年则是《光环4》开场、《COD 黑暗行动2》收尾，之间穿插着《分裂细胞 黑名单》、《战争机器 审判》、《古墓丽影》、《生化危机6》等巨作。虽说大多数是跨平台游戏，但是根据惯例，这些跨平台大作在哪家发布会上亮相，就代表着以哪个平台为主力。比起之后全靠第一方游戏挑大梁的索尼发布会，第三方巨作云集的微软发布会彰显了X360已是当前业界主流的事实。《光环》、《战争机器》、《极限竞速》、《神鬼寓言》这四大第一方王牌系列今年首次齐聚一堂，微软的第一方游戏实力也在进化中。从这些游戏的分布也可以看出微软将其游戏品牌向外围拓展的新策略，《战争机器 审判》和《极限竞速 地平线》都属于衍生的支系作品，都聘用了新工作室开发，而微软的主力工作室可以集中力量开发其他大作，尽可能增强第一方大作阵容。


■《生化危机6》锁定X360为主力平台。

值得一提的是，今年微软将展台设置在会场西馆索尼展台附近，而往年都是在南馆与各大第三方为伴。这是多年来三大第一方首次齐聚西馆。微软的这一安排似乎大有深意——要知道，微软一直在追赶对手，现在他终于首次跑到了前面，大概是想让任天堂和索尼尝一尝在后方遥望其背影的滋味。事实上，会场上的人气对比已经达到了让微软炫耀胜利的目的。去年PSV和Wii U展台前人头攒动的风光不再，而《光环4》展台前每时每刻都有黑压压的一大堆人，队伍的位置则是故意正对着索尼展台……


■《COD 黑暗行动2》是发布会的压轴戏，不过现场反响一般。

更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 2 光环：无处不在的光辉

《光环》已跻身千万级大作行列，其中大部分游戏销量来自美国，要说《光环》是美国的国民级游戏也并不为过。《光环》的影响力早已渗透到美国社会的各个角落，我们这次简短的洛杉矶行程中，无数次地在非游戏场所里遇到士官长：在好莱坞著名的杜莎夫人蜡像馆里，收录了士官长的蜡像；星光大道上经常有人 Cos 士官长，邀路人合影收费；在各种礼品店、玩具店里都能看到士官长的模型……

由于《光环 4》在去年 E3 发布会上已经露了脸，今年的再次亮相少了一些惊喜，但它的巨大影响力仍然无处不在，从士官长在发布会亮相的那一刻起已引爆全场气氛，343 Industries 的首次出马看来不负重望。相比之下，年年有的《COD》难免令人审美疲劳，最后登场的《黑暗行动 2》演示险些毫无喝彩声……可以预见，有《光环 4》保驾，X360 今年应该能够继续蝉联最畅销家用机。

微软的展台基本可以分为两部分：《光环 4》和非《光环 4》展区。在《光环 4》展区，你可以感受到排队者那灼热的兴奋之情。而在内部展示的“小黑屋”旁边，贴着无数媒体的“E3 最佳游戏”提名标志，在三天的展会期间，这些标志的数量不断增加，到最后一天足足贴了 20 多个提名，骄傲地向过往行人展示其巨大的业界影响力。在西馆入口处的墙壁上，也有一张超酷的《光环 4》巨幅海报，所有走进西馆的人都有忍不住拿出相机拍照或合影的时候。在前往西馆入口的过道上，还有“与士官长合影留念”的小展台，也是一直都有人排队，与专业的士官长 Coser 合影可以获得“拍立得”照片。最后一天将散场时，我们的司机小张虽然一玩 FPS 就头晕，却也忍不住排队和士官长来了张合影。





CHECK 3 多媒体：从量变到质变

微软展前发布会被安排得十分紧凑，各种大作密集登场，但是其间也有一段“尿点”时间——即讲述 X360 多媒体战略的阶段。所谓“尿点”其实也就是相对玩家而言，对微软来说，这部分的重要性也许在《光环 4》之上。

从今年初开始，苹果 iTV 的传闻就笼罩于娱乐业、电子业与 IT 业界，眼看苹果的电视娱乐革命爆发在即，微软也加快了多媒体融合的步伐。X360 是微软在消费电子市场上最成功的产品，也将成为微软在电视娱乐大战中的主战场。也许对国内玩家来说，微软近年来花大力气推动的 Xbox LIVE 在线影视点播服务意义不大，但在美国，X360 正在成为家庭客厅中最常用的影视点播设备。将 Bing 语音搜索功能与 X360 结合，确实可以成为一种完美的客厅多媒体娱乐体验，解决用电视看网络影视节目所欠缺的搜索便利性难题。光是这一点，就足以让所有只能用遥控器上下左右选择节目的数字机顶盒自惭形秽。微软还宣布 ESPN 等多个电视频道将可通过 X360 直接收看，取代有线电视网络运营商的野心昭然若揭。

早在 13 年前，索尼公布 PS2 时，已经提出将其打造成客厅娱乐中心的构想。也是在那时，微软的机顶盒计划陷入困境，出于对 PS2 占领客厅的担忧，比尔·盖茨决定打造 Xbox。这一场客厅革命比久多良木健和盖茨的构想晚了 10 年，如今终于要全面爆发，消费者的接受度与相关技术都已成熟，而这一次微软占据了先机。6 年前比尔·盖茨惟一的一次 E3 演讲大谈多媒体计划，此后每年微软 E3 发布会都少不了这样一个多媒体时间，每年都会增加一些新内容。量变积累到最后终究会发生质变，X360 的多媒体质变即将到来。


■微软展示了强大的多媒体合作伙伴阵容。



■ bing 与 Xbox LIVE 结合，带来出色的多媒体体验。



■在人们的千呼万唤之中，X360 终于实现与 IE 的完美结合。

CHECK 4 SmartGlass：微软的里程碑

2005 年，任天堂公开 Wii 的独特体感玩法后，好学的微软深受触动，此后开始探讨为 X360 开发一个体感操作系统的可能性。于是，几年后我们看到了 Kinect 的出现。微软知道自己是游戏业的后辈，但他总是努力学习对手，并且用自己的技术做到青出于蓝。Kinect 惟一的遗憾是错过了体感游戏最火的两年，白白让 Wii 独占鳌头。所以当 Wii U 提出“第二个屏幕”的概念，微软神速提出了自己的“SmartGlass”计划。

比起 Kinect，SmartGlass 的技术简单得多，微软多年来一直在研究手机、电脑与游戏机的跨平台技术，SmartGlass 只是一个自然而然的进化结果。令人意外的是，SmartGlass 不仅支持微软自己的 Windows Phone 操作系统，也将支持 iOS 和 Android——对于微软来说，这是具有里程碑意义的决定，能够支持对手的操作系统，是这家操作系统巨头的巨大进步。这也在某种程度上说明微软不再执着于一统数字家庭时代的梦想，毕竟 iOS 和 Android 的主流地位已无法改变，与其违背历史潮流，把自己带向死路，还不如顺应时势，利用对手的产品为自己的另一种优势产品铺路。

6 年前比尔·盖茨提出 Live Anywhere 战略，SmartGlass 标志着这一战略正步入另一个方向，迈入另一个层次。由于不再执着于微软自己的操作系统，利用 iOS 和 Android 的庞大装机量，SmartGlass 计划有望迅速大面积铺开。不管 Wii U 的双屏游戏概念能否流行起来，微软可以随时加入战局，第三方的 Wii U 游戏可以随时移植给 X360，只要打个补丁，已发售的游戏也能支持双屏玩法。微软已经内部演示了用平板电脑玩的 X360 游戏，应用方式与 Wii U 并无不同。如今智能手机与平板电脑正在成为人手一部的主流设备，X360 玩家不需要购置任何新控制器就能玩到与 Wii U 相似的游戏，又何须再花几百美元买个 Wii U？而且 SmartGlass 的应用范围比 Wii U 更广，可实现与 X360 的多媒体联动，比如在播放《权力的游戏》时，智能手机上会出现当前一幕相关的信息资料，在直播球赛时，会显示球迷们感兴趣的信息或动态。而且在便携性方面，Wii U 平板控制器显然无法与 SmartGlass 对应的智能设备相提并论。

展会最后一天的深夜，在前往洛杉矶国际机场的路上，看着车窗外灯火的海洋，突然想起 6 年前第一次参加 E3 展。也是在那样一个灯火灿烂的夜晚，司机老罗参与我们对“次世代主机”的讨论，他说自己对这个不了解，不过他觉得最后应该是微软会赢，因为“微软太有钱了”——世界掌握在富人的手中，也许这才是永恒的真理。



更多，访问：73139.blog.163.com

文 星夜 美编 一刀



索尼：Never Stop Playing

Part 2-2

E3 2012 索尼新闻发布会亲历

“很高兴和这个男人一起共事17年，他带领我们成为业界最顶尖的公司。请欢迎平井一夫，索尼公司总裁兼CEO。”——SCEA总裁Jack Tretton说着有请坐在台下的平井一夫，这半年可能是他人生中最跌宕起伏的半年，他晋升为索尼集团CEO，但同时也肩负着索尼集团有史以来的最大亏损。这一次他不再于E3发布会登台，而是以领导的身分在台下聆听。全场观众给予他最热烈的掌声。他仍然保持着自己那标志性的夸张笑容，仿佛在告诉人们索尼将顺利度过危机。同时他的出现也意味着索尼集团对SCE、对PlayStation事业的全力支持，在索尼集团的未来战略中，PlayStation仍然是最重要的一颗棋子……

CHECK1 索尼的文艺范儿

在我们出发前往洛杉矶之前，广州索尼方面告知由于邮件系统故障，发给中国媒体的发布会邀请函普遍遗失，我们只能到发布会现场进行登记。为防意外情况，我们提前三个小时就到达发布会现场，没想到现场竟然已经有一批数量可观的人在排队。后来得知这些是PS官方博客的粉丝团，通过索尼举办的活动获得受邀参加E3展的机会。我们一群人打趣地说，索尼是找他们来当托儿的吧？敢情那些在发布会上动不动吹口哨喝彩的人就是他们呐……

由于邮件丢失，这次参加索尼发布会的待遇真是大大降低。去年可以早早进到场馆外围，坐在阴凉处喝着索尼提供的饮料、听着音乐，悠闲地与同行们聊天。今年却只能在场外干等，负责Check-in的工作人员说我们名字不在名单里，死活不让提前进。等了约莫两个小时后，索尼香港分公司的公关Jessie小姐赶到，与SCEA方面沟通之后终于拿到入场票。这时才知道包括中国大陆、香港以及其他多个亚洲地区的媒体（貌似还有印度人）都因为邮件系统故障而被拒在门外，其实总共加起来也就不到20人，我对胜负师说：“原来全亚洲的媒体都在这儿了……”如果不算上日本，占世界一半人口的亚洲，在E3展上也就这么区区一点儿的存在感。

今年索尼发布会在组织方面确实有些混乱，不仅出现邮件系统故障，好不容易进场之后，也感觉秩序十分混乱，完全没有微软发布会分区入场的井



■索尼发布会的三小时前，场外已大排长龙。

更多，访问：73139.blog.163.com

然有序，所有人从一个入口一拥而上，有点中国式春运的阵势。当然，这难不倒我们这些见惯大场面的天朝子民，所以轻而易举就找到了一块无敌视野的风水宝地，架好摄像机、照相机，搜好WiFi信号准备发微博，一切就绪，只待惊喜上演。

如今厂商们都喜欢把惊喜放在最前面。微软有《光环4》，索尼则是一开始就为我们带来了Quantic Dream的新作《BEYOND》。比起《暴雨》，本作在保持艺术感染力的同时，加入了更多商业化元素，其表情逼真度与悬疑氛围的营造达到了电视游戏中登峰造极的水准，而Ellen Page的加盟、火爆的战斗与动作场面，势必会为本作拓宽玩家群。





正如陈星汉所说，PS3游戏更注重艺术性，索尼发布会以《BEYOND》开场、《末日余生》收尾，两款艺术流之作首尾呼应，透出浓浓的文艺范儿。高清主机之战打到今天，X360与PS3已经形成了各有特色的玩家群特点。X360更商业，车枪球大作乐此不疲；而PS3在不断追求新类型，出现了不少充满创新色彩的原创新作，吸引了许多追求新颖作品的核心玩家。《末日余生》带给玩家的是一种极致真实的末日体验，画面比《未知海域》更有真实感，在场景探索部分让人想起威尔·史密斯的《我是传奇》，轻度游戏玩家们也许难以从他并不火爆的战斗中体会到乐趣，但是核心玩家可以感受到那种强烈的代入感，最后"The Last of US"的LOGO出现时，全场经久不息的掌声已是本作魅力的最好证明。

CHECK 2 PSV的窘境

SCE注重对游戏类型的不懈创新，由此诞生了许多令人尊敬的游戏系列。不过有时他的创新也会走到令人困惑、质疑的方向。发布会上有很长的一段时间留给了原创新系列《魔法书》，并由SCEI新总裁Andrew House亲自讲解。《魔法书》算是EyeToy产品线的衍生，同样是由SCE伦敦工作室开发，是一款家庭型游戏。把故事书变成客厅里的互动魔法书，挺适合欧美家庭的亲子娱乐方式，加上有《哈利·波特》作者JK·罗琳挂名，应该有一些市场潜力。不过在E3展这样一个关注传统大作的地方，用这么长的时间介绍这种亲子类游戏，难免遭到非议。在发布会之后，在回答玩家关于"发布会上为什么PSV游戏那么少"的疑问时，SCE全球工作室总裁吉田修平给出的理由是"发布会的时间有限"，因此无法照顾所有游戏。于是就有玩家怒斥"为何《魔法书》就有几十分钟的演示时间？"说实话，Andrew House的这次E3首秀有些失败，发布的几款产品都比较冷场。之后公布的HTC加盟"PS认证"计划有些令人尴尬——惨淡经营几年之后，这个在智能手机上玩PS游戏的授权项目总算迎来了第一个第三方加盟者，看来索尼还是不死心。不过索尼至少表明了自己发展手游事业的决心，"PlayStation Suite"更名为"PlayStation Mobile"预示着今后索尼在手机游戏上会有更多大动作。面对无法改变的业界趋势，顺从好过反抗。从SmartGlass到PlayStation Mobile，微软和索尼都已认清形势，现在只剩下任天堂孤军奋战。

■《魔法书》漫长的演示时间是索尼发布会的冷场时刻。





■《刺客信条III解放》从现场公布的影像来看非常值得期待。

■PSV版《COD》仅仅公布了一个副标题，详情将在未来几个月内公布。



在多媒体战略方面，索尼与微软相比还是有着明显的差距。展会期间，无论是在餐厅吃饭，还是在媒体中心休息，都能听到周围的人议论SmartGlass，而PlayStation Moblie和YouTube登陆PSV等话题从未听人提及。每次经过PSV展区，YouTube和Hulu Plus的PSV体验机总是无人问津，工作人员不断以我见犹怜的表情邀请观众体验。在所有人都能用智能手机完美体验YouTube的今天，PSV的这些多媒体功能显然缺乏号召力。

PSV是去年索尼发布会的最大看点，为了让与会者提前体验PSV，当发布会结束时，舞台两边的幕布拉开，后方别有洞天——大量试玩机与免费的食物等待着所有观众。而今年展会开始之前，我还和胜负师开玩笑说，外面那么多排队的估计都是听说这里管饭吃才来的，结果失望地发现这次不管饭了……当然这只是个玩笑，真正令人失望的是PSV游戏阵容薄弱的现状没有得到任何改变。发布会上着重提及的《COD黑暗行动 解密》以及《刺客信条III解放》都是之前已确定的游戏，前者只不过多公布了一个副标题，还好后者的发售日与预告片俱全，可惜没有试玩版。会场上，索尼的PSV试玩区人气也是着实冷清，与去年人山人海的盛况相比有着天壤之别。提供试玩的大多是移植游戏、高清复刻和一些迷你游戏，真是很难让人提起兴趣。我并不反对在PSV上推出大量移植游戏，相反，我极度期待PSV的《最终幻想X》、《战神 超凡》、《末日余生》、《BEYOND》等大作，可索尼公布的却是《PS全明星大乱斗》、《狡狐大冒险 时空神偷》等不痛不痒的作品，不知道是故意将好戏留在后头，还是确实人手不足？无论如何，在人们日益浮躁的今天，索尼应该加快速度，免得让玩家在长久的等待中失去了耐性。

CHECK 3 永远的PlayStation

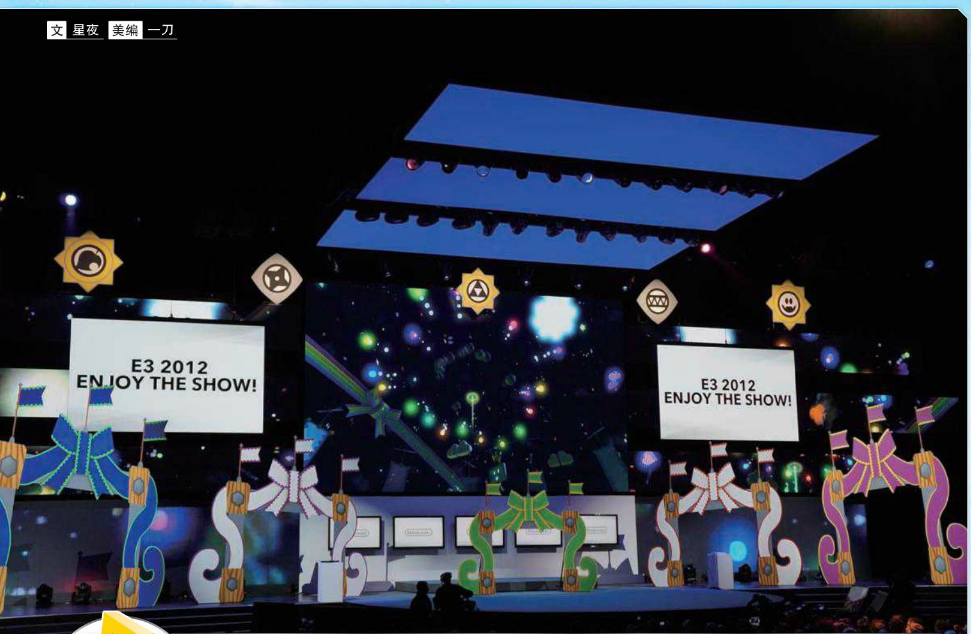
从索尼发布会出来，在门口领走了PlayStation Plus的一年免费券，心想或许索尼也不像我们想像的那么穷困。至少在三大发布会中，只有索尼给所有人提供了答谢礼。而我们的小张司机最感激的是索尼提供了无数个宽敞的免费停车位，这也是微软和任天堂发布会没有的待遇。如今的索尼不再自大、不再当鸵鸟，他知道自己存在的问题，并且更多地为消费者与合作伙伴考虑。Jack Tretton用他那实实在在的演讲风格拉近了与玩家的距离，告诉人们"PlayStation永远是玩家最亲密的游戏伙伴"。在洛杉矶会展中心西馆，巨大的PS标志或多或少地让人想起往日美好的游戏时光。"Never Stop Playing"——这充满核心向色彩的宣传口号在一定程度上表明了索尼的目标：宣扬游戏文化，用最精彩的游戏，让玩家的游戏激情永恒燃烧！





更多，访问：73139.blog.163.com

文 星夜 美编 一刀



Part 2-3

任天堂：乐园里的烦恼

E3 2012 任天堂新闻发布会亲历

当雷吉对大家说："Thanks again"我们才意识到任天堂的E3发布会居然已经结束。这不是一种意犹未尽的遗憾，而是明明在等待好戏开锣，却被告知已经散场的失望。去年Wii U公布之后，任天堂股价大跌，业界对Wii U充满质疑。岩田聪多次表示将会在今年E3展上让大家见识Wii U的真正魅力，然而他不仅没有兑现承诺，甚至没有在E3发布会上出现——这是岩田聪多年来首次没有登上E3发布会演讲台。在《任天堂乐园》的焰火中散场的人们，心中想必都会有这样的疑问：究竟任天堂遇上了怎样的麻烦？

CHECK 1 欢乐制造者

与去年一样，任天堂E3发布会的地点在洛杉矶会展中心附近的柯达剧院，时间是上午9点，开完之后可以直奔E3会场，首日的正式开馆时间是中午12点。此前的微软和索尼发布会给我留下许多遗憾，比如《GTAV》、小岛秀夫新作等都未公布，于是心中暗忖"莫非这些游戏都被任天堂收服了？"

任天堂发布会的进场手续是三大厂商中最直接高效的，登记后就可以马上进场，无需在外排长龙等候。任天堂会给进场者每人发一个腕轮，根据腕轮的颜色到会场内相应颜色的区域就坐即可。有趣的是用条形码换取腕轮时，扫描器会发出《马里奥》中1UP蘑菇的声音，让人会心一笑。而进入会场后，为了不让观众无聊，现场大屏幕滚动播放着与任天堂游戏相关的各种题目。此外任天堂还为现场的记者们提供了信号稳定的WiFi热点，现场数千人同时连接无压力，这让前两场发布会中为搜索那若有若无的热点信号而苦恼的我"内牛满面"。



■任天堂发布会地点位于市中心的诺基亚剧院。



■发布会开场前，屏幕上照例有任天堂的游戏竞猜。

跟任天堂打交道，总给人一种很放松的感觉，每次参加任天堂发布会，参观任天堂展台，都能感觉到他的亲和力。仿佛在时刻提醒人们"任天堂是一家制造欢乐的公司"。

更多，访问：73139.blog.163.com


■关于皮克敏的现场互动，这是任天堂发布会才会有的欢乐场面。

虽然岩田聪缺席，宫本茂还是像往年一样带来了开场秀。《皮克敏》那些小生物与现实的融合、用口哨召唤翻译 Bill，几个小小的细节就营造出轻松的氛围。《皮克敏 3》影像刚开始时的那段树木画面让我想起 NGC 刚公布时的那段参天大树 DEMO，时隔 12 年，跨了两代主机之后，当时所设想的游戏画面到今日总算正式实现。而在一番过山车般的起落之后，任天堂的处境也回到了当年推出 NGC 时的困局。“机能一上去，业绩就下来”——莫非这是对任天堂的诅咒?

《皮克敏》系列”在欧美媒体中有很高的呼声，但是该系列的游戏方式对于轻度玩家来说有些复杂，不是那种一看就能理解的游戏。所以《皮克敏》是宫本茂作品中销量最低的游戏系列之一。将《皮克敏 3》作为 Wii U 的扛鼎之作，难免令人担心 Wii U 是否会步 NGC 的后尘。而在 E3 的任天堂展台上，《皮克敏 3》的试玩者确实不多，至少不应该是一款宫本茂最新力作应有的热度。太抽象的玩法难免会让一些试玩者望而却步，而且 Wii U 本身的操作概念也不是那么容易理解。

CHECK 2 在一起，更欢乐

宫本茂说：“Wii U 的设计意图是将游戏机从电视的束缚中解放出来。”他和雷吉用大量时间阐述了 Wii U 的理念，但还是让人听得云里雾里。很多关键细节并未阐明，比如 Wii U 屏幕和主机本体的技术规格、手柄与主机之间无线通信的有效距离等等。经过 E3 2012 的发布会和现场试玩之后，人们对 Wii U 的理解并不比去年更多。

去年 E3 展之后，面对大跌的任天堂股价，岩田聪说原因在于大家不明白 Wii U 的真正魅力。今年 E3 展，任天堂提供了一些首发游戏和重要作品的试玩，所有 E3 观众都可以毫不费力地体验到，不需要像去年那样排队三四个小时，包括《新超级马里奥兄弟 U》等大作只需稍等几分钟即可。作为一部未上市的新主机，这样的试玩区人气显然是不够的。主机还没卖，人们的好奇心似乎已经减退。


■Mii 广场将会融入 Wii U 的主界面。

雷吉在任天堂发布会最后的总结陈词中，将“Together, Better”作为 Wii U 的理念总结，根据我在 E3 期间的多款 Wii U 游戏试玩感受，这确实是对 Wii U 魅力最精确的总结。个人最喜爱的两款 Wii U 游戏是《新超级马里奥兄弟 U》和《雷曼传奇》，它们的魅力都在于双人配合的乐趣。1P 与 2P 通过不同的操作方式获得不同的游戏体验，却能在同一款游戏中完美配合，这种乐趣是任何单人游戏都无法实现的。记得在一些任天堂制作人的访谈中，经常提到很怀念 FC 时代几个伙伴聚在一起玩游戏的欢乐情形。如今的游戏要么单人、要么网战，那种令人怀念的“双打”乐趣正在绝迹。Wii U 就是要让玩家重温线下多人游戏的感动。在任天堂发布会和展台上都被作为重中之重的《任天堂乐园》全部围绕多人游戏，充分诠释了“Together, Better”的理念。该作展台是任天堂展区人气最高的地方，整个展区一半的试玩者都集中在那里，从旁边经过能听到此起彼伏的欢笑声。


网络社交要素也会融入到各个具体的游戏中，图上是《新超级马里奥兄弟 U》的选关画面。

追求多人同乐对任天堂有何好处?当年 FC 大流行的一个重要原因就是多人同乐引发了“口耳相传效应”，在朋友家中感受到一起玩游戏的乐趣后，小朋友们都不免心痒难耐地想要一台自己的 FC，所有经历过 FC 时代的玩家相信都有过那样的强烈渴望。如果 Wii U 的独特多人游戏乐趣能产生同样的口耳相传效应，至少在低龄市场上可以所向披靡。

需要注意的是，Wii U 平板控制器的尺寸对于低龄玩家来说还是有些吃力的。不过任天堂在这方面应该早就进行了深入探讨。考虑到 iPad 同样大受儿童欢迎，对于这一点我们可能不用太过担心。

“Together”的另一层含义是 Wii U 对网络的重视。任天堂将“Mii 广场”做到了 Wii U 的主菜单画面中，《任天堂乐园》的游戏选择画面也将融入网络，显然网络将成为 Wii U 的基础。Wii U 的主力大作都将以多人游戏为基础，线下多人玩固然有趣，但是玩家不一定找得到同伴一起玩，这时就要借助网络。当前的家用机网战都是射击类游戏的天下，适合低龄玩家的游戏不多，Wii U 可以成为最适合低龄玩家玩在线游戏的平台。如果你是家长，肯定也更倾向于让孩子玩在线捉迷藏（路易鬼屋），而不是拿枪爆别人的头。而且当你需要用电视时，还可以把孩子支走，让他们用平板控制器的小屏幕玩。任天堂的主机永远是家长们的首选。

CHECK 3 不给力的第三方

任天堂最大的麻烦是缺乏第三方的支持。整场发布会只有 1 个小时，是三大发布会中最短的，这么短的发布会居然将大把时间留给了 WB 的《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》。虽然原作的业界评价很高，但毕竟是一款发售多时的游戏，将其作为发布会上的重点之作进行演示，明显不够分量。第三方游戏演示部分在任天堂发布会上所占的时间比例不短，显然任天堂还是很希望证明 Wii U 深受第三方支持，但是 E3 2012 公布的 Wii U 第三方游戏阵容不比去年强出多少。对 Wii U 明显表态支持的只有育碧和 WB，真正受关注的独占游戏只有《丧尸 U》，而该作还有传闻说可能会移植 X360/PS3。走在聚集大部分第三方的会场南馆，除了育碧展台，在其他地方根本感觉不到 Wii U 的存在。而根据过去主机更新换代时的经验，EA、Activision 等大厂在新一代主机到来时都会拼命赚表现，争先恐后地在新主机上抢市场。这次这些巨头们对 Wii U 却视而不见，显得十分反常。这一切不禁让人回想起 NGC 时代。

除了育碧之外，多数第三方总是很难适应任天堂的主机。这次大力支持 Wii U 的 WB 显然没有把握到 Wii U 的精髓，《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》将原本简单的操作复杂化，以至于会场上试玩者寥寥无几。不过这也不能怪 WB，毕竟原作是为 X360/PS3 开发的游戏，开发时没有考虑到今后会移植 Wii U，所以在本质上不可能利用 Wii U 特性。这也将成为今后第三方 Wii U 游戏的尴尬所在，因为高清游戏开发成本高，第三方游戏自然是以装机量更高的 PS3/X360 为主，Wii U 版只能在此基础上增加一些新玩法，专门为 Wii U 度身定制的游戏可能不会很多。

至于 3DS，在本届 E3 展上的存在感还不如 PSV。可能任天堂不希望 3DS 喧宾夺主，分散了人们对 Wii U 的注意力。所以发布会上只是点到即止，会场的任天堂展区只有几个 Showgirl 身上绑着 3DS 供观众试玩，并没有设置专用试玩台。在其他第三方展区的 3DS 试玩机也不多，看来 3DS 玩家还是不要对欧美第三方抱多大期望。当然，3DS 的实力仍然不容置疑，发布会上短暂提及的几款大作个个实力非凡。如今 3DS 的业务已经上了轨道，任天堂需要全力以赴的是 Wii U。


■《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》花了大量时间进行演示。


■《跳舞吧》系列”让育碧尝到了甜头，对 Wii U 当然会全力以赴。

从任天堂发布会出来时，对面马路上几辆《极限竞速 地平线》的豪华跑车以夸张的引擎轰鸣声呼啸而过，立即吸引了所有人的目光。这一幕仿佛是微软对任天堂的挑衅，又或者说是一种胜利的炫耀。任天堂渴望用 Wii U 重归 Wii 的辉煌时代，但是从 E3 的表现来看，等待他的可能是另一场苦战……

更多，访问：73139.blog.163.com



MICROSOFT
光环主场 试玩为王



■这里是惟一可以找到《黑暗血统2》的地方。


■突然重启是试玩时常会遇到的小麻烦。

文&摄影 胜负师　美编 一刀

今年E3展台分布最大的不同是微软展台从西馆搬至南馆，直接导致三大硬件商共处一室，三巨头的展台面积加起来超过了半个展馆，让这里显得尤为热闹。微软展台依然采用绿色作为主色调，只有《光环4》的试玩区用到了大片蓝色，中间摆放的一辆疣猪号很是抢眼。作为微软最重要的独占大作，《光环4》的试玩设置了最为宽敞的等候区，但依然人满为患。由于排一次试玩实在要等很久，工作人员便用每隔一段时间向人群中抛掷T恤的方式来调动玩家的积极性，有时在索尼展台也能听到隔壁人群的欢呼声。


■超酷超帅的疣猪号战车，据说是早前为《光环》电影版制作的道具，是可以开动的真家伙！


■这里便是微软展台的核心。



■摆上一辆真跑车才带感。


■墙上是各种媒体给《光环4》发的奖。


■下载游戏里头也有不少正 GAME。


■工作人员正在向媒体介绍“魔镜”系统。

更多，访问：73139.blog.163.com

除此之外，《舞蹈中心 3》、《神鬼寓言 旅程》、《复仇者联盟 地球之战》等数款 Kinect 游戏也占据了不小的空间，《极限竞速 地平线》则在展台后侧有一块单独的试玩区域，试玩者绝对可以施展得开。这一次，微软将 Arcade 游戏摆在了比较重要的位置，今夏即将推出的多款 Arcade 游戏均可实际尝试。在第三方大作中，微软也挑选了《生化 6》、《黑暗血统 II》等关注度很高的作品提供试玩，为中央试玩区增添了不少人气。


■大叔的舞步生硬，但勇气可嘉。



■今年夏天，将有不少的 Aracde 游戏新作登陆 Xbox LIVE，其中不少都是值得期待的佳作。



■除 Capcom 展台外，也就只有这里可以试玩《生化 6》，排起长龙也在情理之中。


■相较之下，同为 Capcom 旗下的《鬼泣 DMC》排起来要容易一些。



■《神鬼寓言·旅程》的试玩区。



■这个 Kinect 新作很像体感版的《愤怒的小鸟》。



■试玩“复联”还戴个美国队长的面具，这哥们儿未免也太投入了吧？



■整个微软展台被一条绿色的纽带贯穿。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 稀饭 美编 一刀

Part 2-4

微软发布会看点解析

在三大发布会召开后，曾经有国外玩家制作了一张各大发布会评价表，而微软那一栏上填着的介绍是“Nothing”，暗指这场发布会其实非常空泛，没有什么实质内容。但事实上这种说法就如同他们用“满是 DLC”来评价 EA 的发布会一样，都是带着些许讽刺感觉的玩笑。微软发布会内容非常充足，也不乏亮点，要说缺的，其实是惊喜。没有拍肩，没有《GTA V》劲爆新内容，连压轴的《COD 黑暗行动 II》实际演示都火爆得很平淡，没有让人为之眼前一亮的要素。可是，这种观点



或许只是我们的思维惯性而产生的误解，微软发布会不是一个大型的游戏预告播送会，而是关于微软，关于 X360 和 Xbox LIVE 的展会，整个发布会核心不是 X360 平台上又登陆了什么大作，而是这个平台与其代表着的整个服务正在发展到哪一个的新阶段，有什么新的，更好的，更强大的服务正在等待着玩家们去享受。在这一方面看来，本届发布会的内容之充实，展现出的发展趋势之美好都无愧于微软的业界地位，X360 玩家们的“来福斯戴尔”（Lifestyle）日子，仍然在继续。

CHECK 1 泛领域多平台策略

在过去，多平台策略是一个只适用于第三方的名词，而且这个所谓的多平台，往往指的只是跨平台，X360 跨 PS3，PSV 跨 3DS，两边都不得罪，还能产生更多的利润。



这个策略对于第一方来说基本上是天方夜谭，自己的第一方品牌出现在对手的平台上，跟举白旗投降没什么分别。但随着智能手机和各种移动平台的崛起，在今年的三个厂商发布会上，我们看到了三家主机大厂对于移动平台重视，也看出了他们对于移动平台的态度。

没有哪一家厂商愚蠢地把移动平台视为敌手，尽管某种程度上，家用机还有掌机和移动平台在游戏领域的确存在着一定的竞争关系，但本质上来说，两者的目标用户群体重合的区域小得可怜，甚至可以说，其实移动平台的用户群体几乎包括了所有的家用机和掌机玩家，但是他们有可能根本不会把移动平台视为一台与家用机等同的娱乐设备。划分界限是毫无意义的，只有适应和包容兼并才是发展之道。所以，在今年，我们看到的是三大厂商纷纷祭出带有各自特色的泛领域多平台策略，而这里头做得最好的，自然是靠软件发展起来的微软。



早在 PDA 时代便已经涉足到移动平台操作系统领域的微软一路走来并不容易，毕竟这里有着它的老对手苹果。虽然在 PC 平台上，Windows 仍然一家独大，但在手机领域，iOS 系统已经赢得了众多用户的承认与喜爱，能与其勉强争锋的也只有 Android 系统，微软新推出的 Windows Phone 系统虽然有



着自身的特色和相应的长处，但离成为业界龙头恐怕尚有距离。如何才能够为自己的产品增添额外的价值？质量是其中的一个关键，而另一个则是服务水平。本次微软展会上，由 XboxLIVE 主管 Marc Whitten 带来的“Xbox 魔镜”（XboxSmartGlass）为我们展示出了其中一个方向，那就是把其他微软产品的用户“绑定”到自己的系列产品上，加强产品与产品之间的联动功能，从而成为用户默认的首选。

CHECK 2 Xbox 魔镜魅影分身

Xbox 魔镜的技术原理其实非常容易理解，这是一个增值功能，当玩家在使用 X360 进行游戏，观看电影或电视节目，甚至是在收听音乐时，这套程序会自动在移动设备上显示相关的资料讯息，例如玩家可以在自己的平板电脑上查看跟游戏有关的资料，同步地查询相关的攻略，又或是阅读好友发来的讯息。而在观看电影时，移动设备上会显示与电影相关的信息，例如演员的阵容，角色的背景故事和电影本身的大背景设定等等。概而言之，Xbox 魔镜有效地把原本互不关联的产品整合到了一起，成为了一个互相关联的产品组合。而更为神奇的是，这个组合并不限于单一厂家的产品，只要该款产品能够兼容 Xbox 魔镜，那就能够成为这个产品组合中的一员，你可以用 X360 看电影，用手中的 iPhone 手机翻阅电影信息，然后用装有 Xbox 魔镜的 VAIO 手提电脑与同看一部电影的朋友即时交流观影感受，哪怕你们此时相隔半个城市甚至是半个国家。Xbox 魔镜无形中让 XboxLIVE 的使用体验渗透到了其他厂商的移动设备当中，巧妙地把其他平台变为了服务于 XboxLIVE 的工具，甚至是 X360 的控制器。这种既带有野心又充满了包容的策略体现出了微软独特的泛领域多平台计划，而这个策略能否见效？等到今年秋天 Xbox 魔镜服务上线时便可以见分晓。





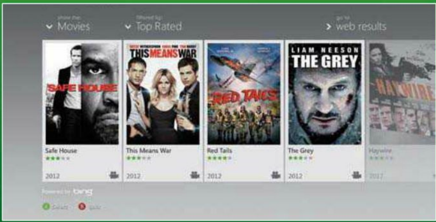


更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 3 Kinect引领声控时代

在笔者最近读的《质量效应》系列”小说当中，人们居住的房间基本上没有任何开关和按钮，如果一个人想要开灯，他只需要说一句“开灯”，房间中便会自动亮起灯光。那是一个发生在公元2184年的科幻故事，而在2012年的今天，微软已经打算用Kinect让我们体验一下这种未来科技的雏形。发布会中，市场部主管Yusuf Mehdi为玩家们带来了Kinect的语音操作功能演示，这项服务被称为“Bing语音搜索”，但在之后的演示中可以看出来，这项功能并不仅仅能够利用在Bing搜索引擎上。靠着“XBOX”这个关键词，玩家可以启动Kinect的语音识别功能，这时只需要说出对应的单词，X360就会自动执行相应的操作。这项技术的最大意义并不只限于让玩家能够摆脱手柄的限制来使用X360，更意味着对X360功能扩展上提供的可能性。





这一项功能最简单的应用就是操作X360观看电影和电视节目，全程通过语言便可以实现，用户甚至不需要动一根手指头就可以完成搜索电影和播放电影的操作，这让Kinect有更充足的理由留在用户的客厅里，也让购买X360时配置一个Kinect变得更有必要。在今年，Bing将对应十二种语言，而且随着这项服务上线运营，更多的对应语言将会陆续出现，让更多不同国家的用户能够享受到这项服务。



CHECK 4 LIVE In Easy Way

XboxIE的出现对于X360主机来说似乎有点姗姗来迟，毕竟作为主要竞争对手的PS3早早地就拥有网页浏览功能。但能不能上网是一回事，上网体验好不好，又是另一回事。手柄从来不是一个适合于用作上网的工具，而缺乏鼠标的帮助也会让玩家在上网时的体验大打折扣，这决定了哪怕家用机拥有网络功能，绝大多数用户还是会选择用PC来上网冲浪，把家用机作为一个独立的游戏工具而使用。但Xbox魔镜的出现和Kinect声音控制的功能改变了这个状况，前者拥有把各种移动平台设备变成X360操作工具的能力，于是，玩家可以用平板电脑或者智能手机的触控屏代替鼠标，用它们内置的虚拟键盘来代替物理键盘，从而实现和PC类似的操作。而语音控制的加入则令这个过程变得更为方便，大多数时候，玩家只需要发出一个简单的指令就能够实现自己的目的，例如用“下一页”来命令X360自动翻页，用说出某个节目的名称来进入相关的页面并播放视频，其过程甚至比起在PC上使用时还要简单便捷，而玩家在享受这种体验时使用的并非是自己的电脑荧幕，而是客厅当中的大电视，两者提供的视觉体验存在着巨大的差距，更不用说玩家不必窝在自己的电脑椅子上坐得屁股发麻，而是能够在沙发上选择自己喜欢的姿势享受X360提供的网络服务。





但比起这一切，有一个最关键的地方决定了X360的上网体验会优于其他产品，因为它使用的是IE浏览器，这是世界上最为泛用的网络浏览器，也是几乎所有网站都完全支持的浏览器，玩家在使用时将不会遇到各种非IE内核浏览器在使用过程中遇到的各种不兼容情况，上网体验绝对有保证。

这项服务会和Xbox魔镜一起在今年秋天上市，属于X360玩家的LIVE之秋，很快就会到来。



CHECK 5 Windows 8统领八方

某种程度上，我们可以把整个微软发布中关于X360的一切新举措看成是微软在Windows 8操作系统上实行的商业策略的前期规划和安排。这只是整个Windows操作系统大革新中露出的冰山一角，但也足以让人对其企图和野心感到惊讶。不就的将来，X360也会成为Windows 8系统中的关键产品，而它的后继机种将会非常大的可能性直接使用Windows 8系统，而不是使用自己专有的操作系统。到了那时候，所有的微软产品都会被统一在一个规格的操作系统中，它们相互之间能够共通联动，带给用户两倍、三倍甚至是八倍于单个产品的良好使用体验。2012年，属于微软的发布会和E3已经结束，但属于玩家们的美好时光，才刚刚开始到来。





更多，访问：73139.blog.163.com



文 华尔兹　美编 anubis

战争机器 审判日		Microsoft	动作射击
X360	Gears of War: Judgment		美版
	2013年第一季度	多人在线	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

原本以为战争机器系列会随着 3 代终结而画上句号，没想到这么快在 E3 前夕就公布了本作。虽然是外传性质，并且交由原《子弹风暴》小组制作，不过以该小组的实力以及 EPIC 的支持和把关，相信素质一定不会令人失望，尤其是新增加的职业系统，看点与可玩点十足。眼下就让我们期待明年 3 月份本作的到来。

更多，访问：73139.blog.163.com
©2012 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED

本作的故事背景

本作最早是在游戏杂志《Gameinformer》上公布了图片，一位被押送的犯人成为了整张图的主题。当时封面中的主人公并未明朗化，众FANS纷纷猜测本作是否就是讲述1代之前马库斯入狱的剧情。不过又有玩家指出，背景中存在1代之前并未出现的狂啸兽，一时关于本作的讨论炸开了锅。随后封面中的人物终于明朗，这次的主角不是马库斯，取而代之的将是我们熟悉的戴蒙·巴德。随后又公布了一组图片，这次的另一个主角则是昔日的橄榄球选手火车头柯尔。

《战争机器 审判日》将带玩家回到三部曲中，原钟摆战争事件后的审判日。戴蒙·巴德被指控犯有军人违反职责罪而入狱。在这次故事中玩家将扮演基洛小队，由大家熟悉的巴德和火车头柯尔带领，除了柯尔和巴德外，本作还有两个全新的角色，分别是Garron Paduk和一个红发女性角色Sophia Hendricks。据情报得知，本作的剧情将更加自由化，想必会有更多的分支选择，让我们期待进一步的消息吧。





全新系统 Smart Spawn System

本作将采用全新的AI系统——Smart Spawn System，简称S3。S3系统将让玩家每次游玩时都有不同的感觉，EPIC制作人表示，该系统会不断监视玩家的表现，从玩家的战斗技巧，到喜欢移动的位置都会被计算下来，同时运行多种有可能发生的情况；比如玩家在战斗中死亡，回到了上一个检查点后，你可能会认为“好吧，下次我知道怎么解决这个问题。”实际上当你再次从检查点开始后会发现，你重生的地点和敌人的状况都这将与之前完全不同，这很大程度上提升游戏的难度与乐趣，让玩家每次战斗中都体验到不同的乐趣，从而一定程度上消灭“背版”现象。



杀戮战场 X 持久战 3.0！

全新的多人模式自然是本作的重点之一，EPIC指出，本作新增的OverRun模式将是3代持久战与杀戮战场融合后产生的模式。玩家这次扮演不同的势力将不再是简单的对战内容。兽族拥有强大的多种族以及更多的技能可以选择，而人类方则利用手上的武器以及各种防御工事等设备进行防御。此外这次人类方将首次加入职业系统，游戏中可以利用职业特性来抵抗兽族进攻。全场OverRun战斗中，兽族将以破坏人类方的发电机为目的。

在两方都是玩家的情况下，按照3代规则平衡度来说，兽族一方占有绝对劣势，不过相信游戏会做出一定的调整，使得兽族的能力优势得到提升。

在《战争机器3》中的杀戮地带模式中，玩家需要扮演兽族攻击维安政府联盟方，从而赚取费用，消费使用新种类的兽族，不过这次对手变成了Xbox LIVE上另一边的玩家，所有兽族的能力将会后以往有较大的区别，不少前作中显得比较鸡肋的种族，这次会因为加入了新的能力而重新赢回价值。

人类方，这次5名玩家将扮演完全不同的5种职业，玩家必须在战场上各司其职。比如专门放置炮台的职业——工程师，专门提供弹药的——士兵。每种职业所使用的武器也会有较大的区别，负责辅助类角色的武器火力会比较偏弱，而负责进攻的队员则可以配备极具威力的装备。在兽族进攻端，玩家可以利用掩护，寻找出隐藏路线，从而更快更容易地接近目标。而人类方队伍中的侦查兵可以探测出这些敌人的位置，从而有效的反击。



更多，访问：73139.blog.163.com

角色介绍 X 职业解析

Damon Baird



角色介绍：维安政府联盟A小队的队长，个性高傲，对于机械方面十分在行，也被称为“技工巴德”。性格有些难以相处，总喜欢开别人玩笑，有些玩世不恭，缺乏责任感。不过其修理能力是世界级的，本作将会重点讲述其年轻时所经历的一段过去。

工程师

巴德作为工程师当仁不让，在修复各种防御设施时，少不了工程师的帮助。此外，工程师还可以在场地中丢出岗哨等辅助战斗的道具。

Augustus “Cole Train” Cole



角色介绍：原橄榄球巨星，因脾气火爆而被称为“火车头”。柯尔总是行动主义者，在面对危险时总能挺身而出，是位值得信赖的伙伴。在本作中他将是巴德的搭档兼好友。

战斗师

战斗师可以在战场中释放弹药箱，为战场上的伙伴提供弹药补充，此外战斗师还可以使用一些区别于其他队友的强力武器。是火力抵抗兽族战斗的顶梁柱。





兽族变更点

Wretch：多个行动时，成群吼叫可以加强对敌人的眩晕效果。
Ticker：新技能——加速移动。可以被投掷兵扔到指定地点。
Kantus:增加了治疗链，可以串联治疗对象。
Bloodmounts:为骑乘在上面的兽族加快技能使用后的冷却时间。
Mauler：盾牌将可以旋转后刺死对手，防御时可以将子弹反弹。
Serapede：可以喷出毒液腐蚀掩体。

Garron Paduk



角色介绍：来自钟摆战争另一阵营，原独立共和国联盟的难民。由于其拥有优秀的视力以及洞察力，在小队中主要负责侦查与狙击。

侦察兵

侦查兵的武器主要配备为狙击枪，而其特殊能力则是在丢出特殊道具后对指定地点进行扫描，从而发现隐藏在掩体中兽族的位置。

Sophia Hendricks



角色介绍：所谓男女搭配干活不累，Sophia Hendricks就是基洛小队中的那名女性角色。Sophia Hendricks是来自黑甲警卫队学院的军校生，战斗时会根据教科书上的内容做到一丝不苟。然而“事变日”的发生结束了她的学业。

医疗兵

医疗兵主要负责救援倒下的队友，与传统的救人方式不同，该职业可以向远处丢复活道具，躲在安全的角落进行营救。

TIPS 从E3展会的试玩版内容来看，游戏不再使用传统的十字键切换武器，而是改为Y键，原因和本作的职业武器配置有关。

更多，访问：73139.blog.163.com

FORZA HORIZON



开放世界、极品飞车，这便是《极限竞速 地平线》给人的第一印象。由于更换了制作组，本作的风格与系列前几作确实有着很大的区别，这点是毫无疑问的。游戏的剧情设定为玩家前来参与一项在美国科罗拉多州举办的地平线庆典，玩家可以在这片广阔而美丽的土地上体验各种不同的地形和天候，而像车损、飘移等系列传统的要素也会全部保留。

文 纱迦 美编 anubis

极限竞速 地平线	Microsoft	竞速
X360 Forza Horizon		美版
预定2012年10月23日	多人在线	49.99美元
对应周边未定		

关于 Playground Games

本作的制作公司 Playground Games 是一家成立于 2009 年的工作室，本作是其制作的第一部作品。虽然名不见经传，但工作室中有不少前 Codemasters 的精英，实力值得信赖。



开放世界

本作的最大卖点。很多年前玩家就一直幻想有一款能够自由兜风的赛车游戏，如今这个愿望终于实现了。在游戏中玩家可以任意选择自己需要前往的地点，每一个岔路都不存在限制你选择的可能。游戏中能看到的地区几乎全部可以开车前往。而在每段赛道上设计者都为玩家准备了各种各样的比赛项目，在路上奔驰时也有机会触发一些随机 EVENT，玩家通过展现自己的驾驶技巧来获得奖金。你的好友所取得的成绩会自动继承过来，警惕你时刻都不能放松对自己的要求。方向感不强的玩家也无需担心，只要通过 Kinect 语音指令，或是直接在菜单中选择目的地，系统会自动引导你来到该地点。







天候与赛道

由于本作强调的是嘉年华式的欢乐气氛，因此不会有下雨的设定，老实说这点多少有些奇怪。不过相对的，太阳、云朵等变化将会做得非常细致，游戏中的30分钟即相当于24小时，令玩家可以在很短的时间内体验到昼夜变化。

由于游戏采用了开放世界，因此赛道的种类也多了不少。游戏中预定会提供 65 种以上不同材质的赛道，让系列老玩家也能感受到操作手感上的显著变化。



[试玩报告]

作为微软的首席赛车游戏系列，《极限竞速》的人气大有超越《GT 赛车》的趋势。今年的《地平线》虽然并非系列开发商 Turn 10 制作，不过英国的 Playground Games 很好地保留了系列某些方面的精髓，同时进行了有益的尝试。在游戏感觉上，本作有点像 EA 的《极品飞车 热力追踪》。

在 E3 展期间，微软对《地平线》的宣传非常卖力，请了几个美女驾驶着兰博基尼敞篷跑车连续数日在会场外围兜圈，嚣张的引擎轰鸣声即使是在会场内也能听到。此外在西馆外的小广场，以及微软展台上也都摆放着几辆用于宣传本作的豪华跑车，看来真是下了血本……

在《地平线》的展台像往年一样提供了两种试玩方式，一种是街机般的大型仿赛车式驾驶筐体，因为只有一部，因此自然是排起了长龙。还有一种是用普通手柄试玩，台数较多，基本不用排队。

《地平线》提出的主要概念是“开放世界”，玩家可以自由开车兜风，不过现场考虑到试玩时间的限制，因此还是围绕传统的竞速赛事，无法让人体验悠闲地自由兜风的乐趣。画面上，本作不愧是注重开放世界的游戏，远景表现非常出色，大峡谷的景致十分壮观，车体建模和光影效果一如既往的华丽。操作上，过去《极限竞速》追求的是《GT 赛车》般的真实驾驶模拟，而《地平线》更注重速度感，降低了对驾驶真实性的追求，比较明显的是在甩尾的操作方面更简单，高速甩尾过弯变得容易许多，同时也被处理得干净利落，令人轻松甩尾的同时不会觉得太失真。据现场工作人员介绍，实际游戏过程中可以关闭驾驶辅助和街机般的操作选项，这样操作起来将会与《极限竞速 4》无异。不过本人倒是对默认的操作设置非常满意，感觉没有变更的必要。

文：星夜



©2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

更多，访问：73139.blog.163.com



文 金馆长 美编 anubis

相信这次 E3 微软发布会开头《光环 4》的视频各位粉丝已经看了无数次，这段视频可谓惊喜连连。除了前所未有的高清晰度画质外，新敌人、新武器、新剧情……一切一切都让人在短短的几分钟演示后对《光环 4》重新充满期待。而随后几段剧情视频相信各位玩家也能看出不少内容来，下面，就让我们回到那段视频中……

X360	光环4	Microsoft	主视角射击
	Halo 4		美版
	预定2012年11月6日	多人在线	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

普罗米修斯的袭击

看到 UNSC 无限号坠毁以及神秘球体追击无限号的士官长和科塔娜决定去无限号坠落地点一探究竟，就在他们出发的时候几艘熟悉的妖姬号从天空划过，呜呜作响的引擎仿佛在告诉士官长星盟的海盗部队就在附近。果不其然，前进过程中士官长遇到了星盟海盗巡逻队，士官长掏出了自己的武器，也是大家很熟悉的 BR85HBSR 战斗步枪。这把武器继承了之前的特点：精准、大威力，几个野猪兽和豺狼顺利成为枪下亡魂。

不过就在这个时候，一个漏网的精英突然挥舞着光剑冲到了士官长身边，玩过前几作的玩家可能都知道光剑精英冲到身边就意味着大麻烦，不过还没等士官长做危机处理，这个光剑精英就突然被不明所以的能量武器灼烧成了空气中的尘埃……

不明所以的士官长继续往前走，这里新出现了他也不认识的敌人，这些爬虫型的敌人冲到他的脚下自爆，一时间就连身经百战的士官长也有点手忙脚乱。

不过士官长很快就发现这些敌人是不堪一击的，这难道就是星球上让装备精良的星盟海盗团也惧怕三分的敌人吗？

很快他就发现这并不是让星盟海盗团退避三舍的原因，因为一个人形（其实个人感觉更像猴子）的怪物从树上跳下来，士官长猝不及防，重重地摔在了地上……





▲怪物的脸看起来十分狰狞。



◀看看这个怪兽的全身像……还是像猴子。

不过显然，一次突然袭击打不倒我们的士官长，虽然这个猴子样的敌人似乎天生神力，但是仍然经不住士官长几记凶狠的重拳（要知道士官长曾经在十几岁的时候徒手打死过号称人类第一精锐部队的地狱伞兵成员……），被打飞了的怪物吼叫着掏出了武器并放出了一个浮游攻击端末，殊不知用枪才是士官长最擅长的……

而会自爆的爬虫型怪物以及这个猴子样的东西，就是这座星球上新的敌人——普罗米修斯。这个猴子的正确名称应该是普罗米修斯骑士（Promethean Knight）。

注：从《光环3》到《光环4》：星盟和人类达成了和平协议，星盟开始试着面对人类存在于宇宙中这个事实，而且更关键的是，人类是全宇宙的物种中惟一可以使用先行者科技的（启动装置），对先行者科技的广泛使用和研究在人类和星盟的合作下大面积展开。

“士官长将仍然面对自己的命运、面对被远古魔咒威胁着的宇宙之命运 ——343 工作室”

©2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

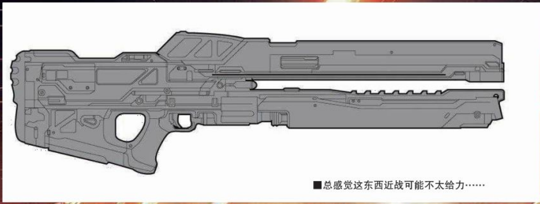
更多，访问：73139.blog.163.com

新的武器

干掉普罗米修斯，士官长过去拿起了敌人的武器，瞬间，看到演示的所有人都长大了嘴巴：准确地说，士官长并不是“拿起”了武器，在他拿起武器握把的瞬间，其他武器组件像有智能一样分别飞起，然后重新组合到了枪柄上方上形成一把完整的武器——这实在是太帅了！

这把武器看起来和用起来都很像原来的星盟卡宾枪，单发射击为主，精度高威力大，而且似乎没有星盟卡宾枪那么容易过热。而且这把神奇的武器还有一个令人兴奋的地方：既然能按照模块拆分，是不是代表这款武器可以模块化精细设计？另外现在可以告诉大家，这把枪叫做 ARC-920 轨道枪（ARC-920 Railgun）。


■一开始看设定图的时候我真没注意到这把枪，没想到表现如此惊艳。


■总感觉这东西近战可能不太给力……


■精度高，射程远，威力大，还能开镜

对战斗的一点感受


■不要轻视UNSC第一近战格斗家约翰！


■这种充满紧张感的镜头不会少。

1. 战斗节奏比以往要快，同屏的敌人明显比前作要多，敌人的火力要比以前猛，可以想见本作的战斗难度会更上一层楼。

2. 士官长的生命力系统回到了3代的轨道上，即画面只显示护盾值，而士官长本体的生命值则采用模糊生命值的模式，从某种意义上讲这种生命力系统可以降低游戏难度。

3. 战斗中各种突发事件的表现力要比以往强得太多了。原来的系列作品在表现剧情的时候喜欢使用第三人称视点，这次被敌人按在身下再用铁拳把自己救出来的第一人称表现的桥段无疑让代入感强了很多。

开放式剧本


■剧情中占了超级重要地位的UNSC无限号战舰。

从制作人接受访谈时的话语我们可以得到如下一个结论：本作的剧情模式将有一定的沙箱要素！沙箱要素是什么大家都知道，问题在于何种程度的沙箱，众所周知，“《光环》系列”一直都是围绕着一条故事主线紧密展开的，紧凑的故事表现一直是本系列特色。这样的故事表现模式，能“沙箱”吗？

不过制作人后来的话还是能让大家放心的：本作虽然有一定程度的沙箱化，但是仍然是围绕着一条故事线紧密展开，就是说目标是相同的，但是在达成目标的过程上，我们可以自由选择。这样既不影响游戏的主线表现能力，也会让玩家享受到自由，可以说，在《光环4》中，表现力和自由度两个标准达到了完美的结合。

更多，访问：73139.blog.163.com



■看起来像是战果统计画面，打得不错么小伙子。

战争，也是游戏

在之前的前线中大家已经知道了，本作的网战模式中玩家扮演的是普通的斯巴达Ⅳ士兵，对战斗模式也有了一定程度的了解，那么，升级系统和装备系统是怎样的呢？这就要问本作的网战模式平台：战争游戏（War Game）了。

其实熟悉本系列的玩家都知道这个名词代表了什么，由于斯巴达战士大多是从幼年选拔，所以他们的VR训练模式就叫做“战争游戏”。而本作中玩家们可以在“战争游戏”中根据获得的点数和在战斗中提升的等级改变自己的装备和护甲等等，以方便在更好地作战，当然，也可以在这里查看成绩和其他好友的信息等等。




◁△哪个造型和你的最接近？不，我相信每个玩家都会有不同。

UNSC和他们的无限号



在无限号正式向宇宙发进的仪式上，已经白发苍苍的胡德统帅这么说道：

战争结束已经四年了
今天我们送出的部队
曾经为了战争而准备
现在我们的目标是和平
这艘巨大的战舰，我们的骄傲
人类精英的集合
超越时代
我们UNSC的战舰，终于不再为了战争而造
而是为了人类发现新天地

的确，这艘长5.6公里、装备肖恩－藤川空间跃迁引擎、拥有17000名成员的新造战舰在某种意义上可谓UNSC的全力之作。而搭载最精锐的斯巴达Ⅳ和足够多的战斗部队也说明这艘舰船的存在目的就是进行独立探索。不过在神秘的先行者科技面前，人类的科技水平毕竟还是太落后了。没办法，不牺牲这艘战舰，怎么能引出士官长的另一段传奇呢？



步入黎明

步入黎明是士官长休眠的那艘战舰的名字，不过在这里提到这个名字并不是要讲剧情，而是本作的限定版名称就是“步入黎明”。

目前已知步入黎明不会有任何实体版赠品——当然，如果你了解数字版赠品到底有多厚道，你就不会抱怨这一点了。

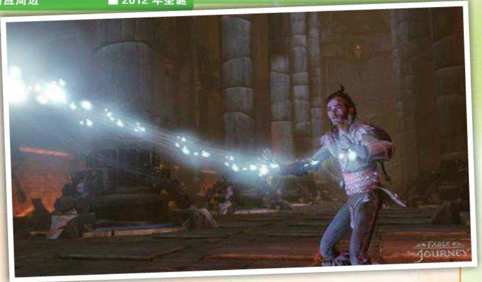
提前开放六个专精职业以及XP奖励。UNSC无限资料包，包括各种设定集。Avatar用的斯巴达盔甲、徽章和头像以及游戏内使用的装甲武器贴纸。90分钟的“步入黎明”动态电影，讲述《光环4》的背景故事。怎么样，各位斯巴达战士们激动了吗？这个限定版仅售99.99美元，快去抢！

更多，访问：73139.blog.163.com

神鬼寓言 旅程

X360 动作 ■Fable: The Journey ■Microsoft ■无对应周边 ■2012年圣诞

[文：纱迦]



颇受关注的《神鬼寓言 旅程》在本届E3上有试玩，终于让玩家能够一窥真相。游戏总的来说有点像是轨道射击游戏也就是光枪游戏，移动是自动的，不过射击部分用体感完成。在之前的报道曾经提及，本作的故事发生于3代之后的5年，故事还是在阿尔比恩（Albion），游戏采用第一人称视角，玩家要扮演失去族人的加百列（Gabriel）与神秘的泰蕾莎（Theresa）一起展开冒险。

试玩感受

本作的一大特色是可以坐着玩，这和大部分Kinect游戏都不一样，这也说明本作主要只会用到上半身肢体的动作。

玩家的两只手各有用途。左手有点像是《星战》中的原力，使用时会以一条光鞭的形式缠住敌人，之后往不同的方向拉拽会有不同的效果。对付骷髅兵时，可以用左手将逐渐拉散架。而在BOSS战中左手经常会用来发动QTE，例如拉倒敌人、扳动机关等等。在敌人进攻时，左手还可以发挥护盾效果，将敌人的攻击抵消或是将飞行道具击回。





右手则主要是用来攻击的，作出投掷的动作就可以发射魔法箭攻击敌人，攻击是半跟踪的，只要方向大致不错就可以招呼到敌人身上。攥紧拳头还可以进行蓄力，从而提升威力。而在空中不断划圈的话还可以改变攻击属性，试玩版中可以变为火属性攻击。

除了手部动作外，玩家突然往左或往右侧身能使出闪避，这也是游戏中常用的动作。游戏中还有各种各样的武器登场，试玩版中有标枪出现，利用标枪可以将远处的物体戳爆。

人间大炮

X360 动作 ■Wreckateer ■Microsoft ■无对应周边 ■2012年夏



在微软E3展前发布会上，微软麾下几个专门制作精品下载游戏的公司都有新作推出，包括《新神崛起》（Ascend: New Gods）、《Loco摩托》（LocoCycle）、《物》（Matter）。不过这些游戏都预定于2013年登场，本次E3展上多以一段概念影像示人，没有什么实质性内容。倒是这款名为《人间大炮》（Wreckteer）的游戏博得了观众的掌声。

《人间大炮》的玩法非常类似如今大红大紫的《愤怒的小鸟》，只不过从怒鸟砸绿猪变成了开炮砸城堡。不过仔细一看两者的区别还是很大的，首先本作的玩法是3D的，不像《愤怒的小鸟》那样定好XY坐标就OK，



3D也代表着玩法会更加考究。而更大的区别则是——本作是Kinect游戏。

游戏中玩家要扮演的是那一颗颗从炮膛中呼啸而出的炮弹，当炮弹出膛之后你在空中使劲挣扎，还可以令炮弹的方向和角度发生变化，还可以通过晃动手臂来调整平衡性。而游戏中收录了数量繁多的炮弹，除了穿甲弹、开花弹、子母弹，还有稀奇古怪的蝙蝠弹、超人弹等等，随着玩家流程的深入，武器库也会越来越充实。当玩家扮演不同的炮弹时，用Kinect能做出的事情也不太一样。如果能以较少的弹数击毁城堡就可以拿到高分，看到那一排排分数显示亮起时那种爽快感真是无与伦比。

[文：纱迦]

耐克+Kinect训练

[文：纱迦]

X360 体育 ■NIKE+Kinect Train ■Microsoft ■无对应周边 ■2012年圣诞



Kinect似乎永远不缺乏话题大作，今年E3展上微软亮出了最新杀手锏——《耐克+Kinect训练》。顾名思义，本作是由微软联手世界顶级运动品牌耐克（NIKE）打造的游戏，为玩家健身减肥、优体塑型提供了更详实可靠的方案。

耐克的专家们在游戏中会根据每个玩家的实际情况来制定一套训练计划，玩家在根据该计划进行锻炼的时候可以即时得到回馈，从而得知自己在哪方面还存在着缺陷。这也正是之前诸多健身游戏的最大弱点。玩家每4个星期就可以得到一套全新的训练计划，以即时更新玩家的个人资料。而借助如今已经强大无比的Xbox LIVE，游戏整合了一大堆实用功能，例如电话提醒训练时间、通过手机跟踪健身情况等等。同时借助耐克在世界各地的影响，游戏还将不定期举办各种活动。

健身游戏的效果肯定不如健身房，但健身游戏能够克服枯燥这个健身的最大敌人。如果《型可塑》里那几个欧美著名健身教练就已经把你



唬得一愣一愣的，那么本作更加是你没有任何理由可以错过的佳作！顺带一提的是，与阿迪达斯合作的Kinect游戏《adidas miCoach》也将于7月24日在北美地区登场。

更多，访问：73139.blog.163.com


■使用索尼 NEX-5N 拍摄的索尼展台全景图。

SCE 索尼全明星大聚会

文&摄影 胜负师 美编 一刀

SCE 的展台位于西厅中央位置，在微软和任天堂展台之间，整个展台被设计成一个规整的长方形，呈左右基本对称的波状结构。最远端是一块大屏幕，向前推进是几波 PS3 游戏的试玩区。虽说《战神 超凡》的多人试玩一次可以上 8 个人，但还是要排很久很久；接着是《小小大星球 赛车》、《PS 全明星大乱斗》、《狡狐大冒险 时空神偷》等一系列第一方游戏的试玩。下一波是一大片的 PSV 游戏试玩区，六排共计 70 台 PSV，数量充足，想试玩的话基本不用排队。


■选人画面中看到了熟悉的身影。


■能坐着试玩的感觉不错，不枉排了两三个小时。


■大屏幕中也会播放第三方大作，绝不厚此薄彼。


■PSV 版《街霸对铁拳》已解锁全部 DLC 角色。


■人气不俗的《小小大星球 赛车》试玩区。


■好莱坞帅气小生詹姆斯·麦斯登正在接受采访。


■玻璃墙让展台从外侧看起来也很通透。

更多，访问：73139.blog.163.com



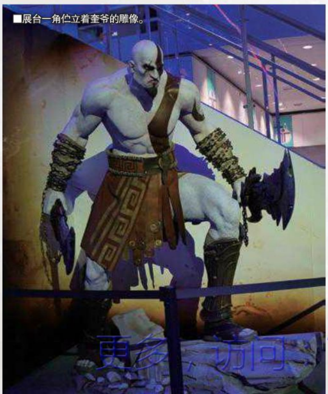

■第三方大作在此汇集。


■PS MOVE 试玩区的空间很宽敞。

除此之外，左右两侧还分隔了六个宽敞的试玩房间，左边的都是第三方大作，像《鬼泣 DMC》、《杀手 47 赦免》、《死或生 5》等等，右侧主要宣传的是 PSN 下载游戏和 MOVE 体感游戏新作，给人以井井有条的感觉。在这些房间的楼上还有一层，那是针对媒体的 VIP 区，需要领一个特制的手环才能上去。二楼有所有 PS3 和 PSV 独占游戏的试玩，还有工作人员为你耐心讲解，休息区还有点心和饮料提供。最重要的是楼上的视野开阔，整个 SCE 展台的情况都可以尽收眼底。此次索尼非常重视试玩游戏的数量，SCE 旗下可谓全明星出动，尽显浓浓的派对氛围。


■星夜正在尝试 PSV 新作。


■波状结构让索尼展台展现出一种对称的美感，各个试玩区可谓一目了然。


■展台一角伫立着奎爷的雕像。


■楼上的 VIP 区专为媒体开设。


■给排队人群玩的“脑白金”类游戏。

更多，访问：73139.blog.163.com

PART 2-5

索尼发布会看点解析



■越来越多的游戏会支持索尼的平台互动。

本次E3展，三大硬件厂商的发布会都没有什么戏剧性的事情发生，各家都在尽其所能的为自己的平台和产品进行宣传，从某种意义上说，这应该是一件好事。索尼的发布会基本将自家的产品都照顾到位，每个平台与服务都有新动向。除了推出了全新的产品Wonderbook之外，索尼还将手机服务平台由PlayStation Suite正式更名为PlayStation Mobile，并且公布HTC为首个支持PSM平台的第三方，一副全平台蓄势待发的架势，正如同Jack在发布会总结时所说的那样，最好的时代即将来临。

CHECK 1 平台互动

在发布会开始前，PSV玩家与准备购买PSV的玩家都在迫切的观望中，因为PSV平台迫切需要新作与大作的支持。《PS全明星大乱斗》的发售日尚未公布，但《COD 黑暗行动 Declassified》与《刺客信条Ⅲ 解放》都已确定在年内发售，与前者只公布了一张标题图不同的是，《刺客信条Ⅲ 解放》不仅给出了具体的发售时间——2012年10月30日，还提供了一段精彩的视频影像，系列熟悉的刺杀与战斗系统呈现在玩家面前。除了以上的大作外，PS上的游戏会登陆PSV，玩家可以在PSV上玩到诸如《古墓丽影》和《最终幻想Ⅶ》这样的经典游戏，但即便如此，PSV的新作群似乎还是有一些差强人意，因此SCEA的总裁Jack提出了一个全新的概念——PS3与PSV的平台互动。

这次发布会上，Jack一共提出了三种互动形式，即跨平台联机（Cross-Play）、交叉存档（Cross-Save）、交叉控制（Cross-Controller）。以《PS全明星大乱斗》为例，本作支持跨平台联机与交叉存档，PS3玩家与PSV玩家之间可以直接进行联机对战，打破平台限制让玩家同场竞技。而交叉存档则对于同时拥有PS3与PSV两种主机的玩家来说作用更大，倘若玩家用PS3将游戏进行到一半，这时有事需要出门，可以在PSV上读取之前储存于PS3上的存档来继续游戏。至于交叉控制，则是让PSV拥有充当PS3手柄的功能。在今年的晚些时候，官方会推出《小小大星球2》的最新DLC，此DLC将支持玩家用PSV与PS3控制器同时游玩《小小大星球2》，相当于为PS3增添了一个具有多点触控屏幕的控制器。

CHECK 2 PS3平台第一方作品表现优异

本次发布会，来自三个不同制作组的独占作品都有让人惊喜的新内容展现给玩家。它们之中最先登场的是来自《暴雨》制作小组Quantic Dream的全新力作《BEYOND: TWO SOULS》。作为2010年的年度游戏，《暴雨》的剧情和表现方式获得了业界的广泛认可，这也使得Quantic Dream自信满满地将这一精髓注入全新的《BEYOND》中去。在发布会首度公开的影像中，玩家能清楚地感受到本作令人窒息的紧张感，从人物细致的表情里可以推测出其心理活动，不知不觉使观者整个人仿佛置身于故事之中，这些都是本作独一无二的魅力所在，仅一段几分钟的影像就营造了如此出色的氛围，本作的素质想让人不期待都难。



■《BEYOND》

《战神 超凡》是发布会倒数第二个登场的游戏，制作人亲自上台演示了一段单机模式的试玩。由于此前本作公开的内容重点都集中在系列首创的多人模式上，因此这段单机模式的试玩算是给玩家吃下了一颗定心丸，奎托斯的霸气杀敌与气势恢弘的场景是系列的精髓，在这些原则性的方面制作小组不会有任何的懈怠。《末日余生》被安排在了发布会的末尾，从演示过程中观众欢呼的次数与热烈程度来看，不难看出玩家们对其的满意程度，顽皮狗一贯带给玩家高质的游戏体验，本作也绝非例外。

CHECK 3 Wonderbook

Wonderbook到底是什么，是一本书，还是一个新外设？在这里我们暂且可以先将它定义为一个配合PS EYE与PS MOVE来使用的全新周边。利用Wonderbook，玩家可以坐在家里的沙发上享受全方位立体的阅读感受，让颇具悬念与吸引力的故事情节变得生动起来，因此对应Wonderbook的作品必须在剧情上有着无可挑剔的素质。关于Wonderbook，发布会上主要提到了两款相关的作品，一个是由曾经在奥斯卡上获奖的Moonbot Studios操刀制作的《DIGGS Nightcrawler》，另一个则是与《哈利·波特》系列作者J.K.罗琳的团队合作打造的《Book of Spells》。这两个制作团队都表示会长期开发对应Wonderbook的作品，因此Wonderbook的前景应该是一片大好的。



■J.K.罗琳团队的新作《Book of Spells》。

CHECK 4 Plus美服重拳出击

两年前，索尼推出了PlayStation Plus的付费会员服务，但由于不加入一样可以免费与其他玩家进行联机对战，因此起初大部分玩家对其的热情并不高。随后的日子里，索尼一直致力于强化Plus的相关服务，比如贴心的线上存档保存系统和部分游戏试玩版的抢先体验，不过这些似乎都没有免费获得数字版游戏的下载权要得实在。于是，今年六月的美服，终于有了大的动作。

仅六月这一个月，索尼就为美服Plus的会员准备了十二款完全免费的游戏，其中包括《无名英雄2》、《小小大星球2》、《正当防卫2》、《黑道圣徒2》等优秀的大作级作品，而且这似乎只是Plus加强计划的第一部，接下来的几个月中会陆续有专属的免费作品登陆PSN商城。

更多，访问：73139.blog.163.com

SCE全明星在此集结！

相信很早之前就有玩家猜想，德雷克、奎托斯、库帕……这些 SCE 旗下的人气角色究竟谁才是真正的 NO.1？如果能让这些 SCE 自家的几个明星角色凑在一起来场乱斗，将是多么过瘾的事！随着本作的推出，众玩家的心愿终于得以实现，下面让我们一起看看本作的亮点所在吧！



PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

PS全明星大乱斗	SCE		动作
多机种	PlayStation All–Stars Battle Royale		日版
	发售日未定	1～4人	未定
	对应平台为PS3、PSV		

全明星大乱斗

《XX 全明星大乱斗》一直是玩家喜闻乐见的系列游戏，毕竟这种收录大量热门游戏角色的作品就算素质不尽人意，也会有很多玩家为了自己心爱的角色而购入游戏，一些素质上乘的作品更是叫好又叫座。其中比较知名的便是集合了任天堂旗下所有明星的《任天堂全明星大乱斗》和集合漫画杂志《周刊少年 Jump》里的知名角色的《Jump 全明星大乱斗》，经过十多年的经营，SCE 旗下也有很多受人喜爱的角色，如人挡杀人，神挡杀神的奎多斯、帅气英勇的德雷克，因此本作的推出也算是众望所归。本作的玩法和系统都与其他《全明星大乱斗》类游戏没有多大分别，属于谁都可以轻松上手的类型，不过这并不代表游戏缺乏深度，在游戏中登场的角色各有特色，比如《啪啦啪啦啪》的主人公啪啦啪啦啪身形矮小，导致他的攻击距离远不如其他角色，但他接近敌人后可以利用速度上的优势打出一套连续技，并能设置机关帮助自己战斗。在战斗中玩家要根据每名角色的特性制定相应战术才能取胜。

已公布的角色们



■出自游戏《生化奇兵》的 BIG DADDY，是销魂城中负责保护小萝莉的强大战斗机器。至于"大老爹"为什么会出现在这里是个值得思考的问题，因为《生化奇兵》是个跨平台游戏……

大乱斗类游戏最大的卖点自然是参战角色，可惜本作目前仅公布了八名参战角色，他们分别来自 SCE 旗下的知名游戏，下面让我们一起看看吧！

战斗系统大曝光

用 SCE 自己的话来形容，本作是一款"混搭乱斗"的游戏，其进行方式和其他同类游戏没有多少差别，玩家在游戏中可以选择一名自己中意的角色与其他三个好友（或者其他角色由电脑 AI 代替）不断竞争。

游戏的胜负方式非常简单，玩家在战斗中会根据自己的表现获得名为"击杀数"的数值，比赛时间结束后按获得分数的高低决定四名选手的排名。

操作方面，□键是普通攻击，○键和△键则是特殊攻击，在攻击的时候配合方向↑和↓还能衍生出不同的新招式；× 键是跳跃，通过跳跃能躲避敌人的直线攻击，或是在几个平台间切换；L1 键是防御，在防御的时候配合左摇杆还能派生出向左右两边的回避动作，而在接近对手的时候晃动右摇杆还能使出投技。



除了基本操作外，游戏还有类似于必杀技的超级攻击系统。在玩家积攒到足够的能量后，通过按 R2 键便可释放，超级攻击分为三个阶段，第一阶段可以使用大威力杀伤武器，而到了第三阶段则可以使用威力巨大的全屏攻击。

从公布的操作列表来看，本作的基础操作并不困难，相信即使是平时不怎么接触动作游戏的玩家也能轻松上手。



■"《未知海域》系列"永恒的主角，一名现代宝藏猎人，生性幽默豁达，具有极其强烈的冒险精神和非常敏捷的身手，同时也是一位精通各种武器的好枪手，在游戏中使用各种枪械弹药和敌人战斗。

参战角色	来源
奎托斯	《战神》系列
啪啦啪啦啪	《啪啦啪啦啪》系列
胖公主	《胖公主 蛋糕一把抓》
SWEET TOOTH	《烈火战车》系列
拉迪克中将	《杀戮地带 2》
史莱・库帕	《狡狐大冒险》系列
内森・德雷克	《未知海域》系列
BIG DADDY	《生化奇兵》

双平台联动？

在本次 E3 发布会上，SCE 表示本作将分为 PS3 和 PSV 两个版本，两个版本的内容完全一样，并且相互之间能共享存档，玩家可以在家中用 PS3 玩，等到有事出门时玩家能将存档拷贝至 PSV 上，在户外继续游玩。除了接续存档外，两个版本还能跨平台对战。不过 PSV 比 PS3 少了两个物理按键，像通过按 R2 键释放的超级攻击在 PSV 上是用触摸操作的形式使出，还是改为其他物理按键呢？此外，本次 E3 上只提供一个争夺分数高低的模式，不知道在实际游戏中是否会出现其他竞技模式？相信答案只有等到游戏发售才能揭晓了。

地图画面

本作的战斗场景取材自 SCE 旗下的各个名作，例如《战神 Ⅲ》中奎托斯和冥王哈迪斯大战的冥府，在战斗中哈迪斯的暴怒会将战斗场景搞得鸡犬不宁，而在《啪塔彭》的舞台中，我们可以看到啪塔彭军队使用弓箭射击的场面。在战斗的时候战场上还会出现各种干扰型陷阱，充分利用这些陷阱，能加快讨伐其他玩家的速度哦。



▶经典音乐游戏《啪啦啪啦啪》的主角，身形矮小导致攻击范围不足，但能用武术在近距离对敌人进行连续打击，配合陷阱装置能给予对手不小压力。

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC
更多，访问：73139.blog.163.com



GOD OF WAR ASCENSION

前不久刚刚公布新作信息的《战神 超凡》在本次 E3 展又有新情报献给玩家，先是用索尼发布会上的那一小段故事模式的演示吊足了玩家的胃口，接着又在展会的现场提供了多人模式的试玩，想要玩上一局得排好长时间的队，奎爷的人气果然不是盖的。目前，本作的发售日已确定为 2013 年 3 月 12 日，期待本作的玩家还需要再耐心等上一阵子。

文 铃 美编 NINA

遍地是武器！

战神 超凡	SCE		动作
PS3	God of War: Ascension		美版
	预定2013年3月12日	人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



▲混沌之刃的招式霸气依旧。



▲奎托斯顺手拔起尸体上的长剑，当做武器。

由于故事的时间线要回到奎爷成为神之前，因此玩家们担心无法使用系列的招牌武器“混沌之刃”，从而影响到一些经典动作的发挥。不过，制作人演示的这段影像完全打消了玩家们的疑虑，奎托斯的默认武器依旧是混沌之刃，而辅助武器的数量会大增。在短短几分钟的流程中，奎爷就捡起过掉落在路边的长剑与长矛，由此我们能推测出奎爷在本作中的招式组合很有可能是系列之最。

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War: Ascension is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com

新能力：控制时间！

一只巨大的章鱼怪卷起海上的一艘船，扔向奎托斯，后者虽然敏捷地避开，但原本可以用来攀爬到高处的木架却因遭到撞击而毁坏。此时，奎托斯居然使用了控制时间的能力，将木架逐步恢复原状。不仅如此，在随后的战斗中，奎托斯通过打击让两名敌人浮空，之后再度使用了此能力，使得两名敌人以极为缓慢地速度从空中下落，并借此机会猛烈攻击没有受到时间效果影响的第三名敌人。



▲奎托斯将被打烂的木架恢复原状。



▲控制时间的能力无法影响整个场景，同一时间只能作用于部分敌人或物品。

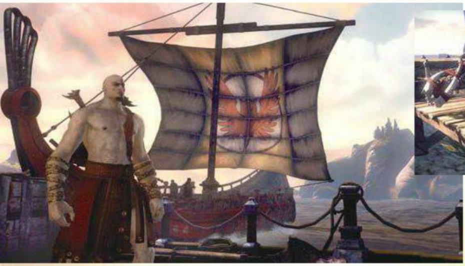


▲演示以奎托斯与章鱼怪战斗序幕的拉开作为结束。



▲奎托斯的混沌之刃深深刺进章鱼怪的触手。

▼看似凶猛的敌人，很可惜它必须面对被奎爷夺走武器并反制的命运。





▲演示中登场的新敌人大象怪。

◀本作中的奎托斯身材没有那么魁梧。



多人模式现场试玩



■毫不留情地处决掉敌人。



■独眼巨人的存在就是为了给玩家赚取点数。

（本试玩报告由胜负师提供）

此次 E3 展提供的试玩为本作的多人模式，战斗的场景依旧是之前已经公开的那个竞技场地图，场景中的 BOSS 级人物还是那位独眼巨人，最多能容纳八名玩家参与战斗。玩家被分成特洛伊人和斯巴达人两队进行厮杀，规则是获得点数高的一队获胜。想要获得点数，最直接的方法就是杀死敌人，除此之外，场景内的宝箱中也有一定的额外点数可以取得。对抗的场景中有不少陷阱，有些能直接造成角色死亡，好在角色死亡后能立刻在重生点复活（利用绳索滑回战斗场景内）。玩家选用的角色可以使用三种能力，发动三种能力分别对应的按键操作为：L1＋□、L1＋△、L2，每种能力使用后需要冷却一段时间才能继续使用。

在对抗进行到一定程度的时候，场景中会出现一个名为“奥林匹斯长矛”的特殊武器，抢到这个特殊武器的一方可以用终结技虐死独眼巨人，同时获得可观的点数加成，对比赛的局势起到决定性的作用。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 伽蓝 美编 NINA

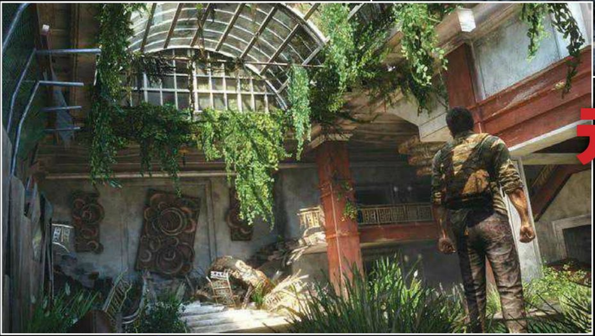


末日余生	SCE	动作冒险
PS3 THE LAST OF US		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：17岁以上

顽皮狗的最新PS3独占作品《末日余生》自公布以来，关于游戏的实际操作和两名主人公的关系都引发了玩家不少的猜测，而在E3的索尼发布会中玩家终于可以一睹游戏的真容，这段演示可谓让人喜出望外，优秀的实机画面以及高AI都得到了玩家的一致好评，而制作人Neil Druckmann也在展会中透漏了关于游戏的一些关键信息，下面就让我们走进这段末日之旅吧。



▲世界到处一片狼藉，在废墟中前进举步维艰。



元凶谜之菌类

制作人表示，游戏中使人陷入狂暴化状态的元凶是一种谜之菌类，这种菌类的孢子犹如寄生虫一样寄生于宿主身上，受到感染的宿主会受到控制，陷入狂暴状态并以扩散孢子为目的而行动，在其影响之下世界上大部分地方已经化作废墟，人类几近灭亡，幸存者需要为自己的生存而抗争，而主人公Joel以及Ellie的故事就是在这样的背景下开展。

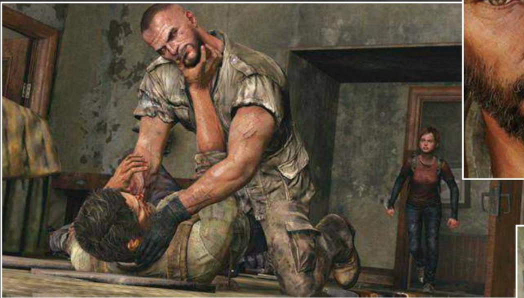
©2011 Sony Computer Entetainment America LLC.

更多，访问：73139.blog.163.com

主角二人关系公布！

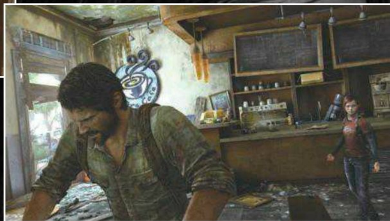


▲二人只有互相信任，互相协作方可做到末日余生。



◀当玩家陷入困境时，Ellie会主动出来为玩家解围。

在之前公布的资料中，Joel 年近半百，Ellie 14 岁的游戏设定，有不少玩家猜测二人为父女关系，但实际上并非如此，Ellie 是 Joel 好友的女儿，其好友在临死前将 Ellie 交托到 Joel 的手上，因此在游戏开始时两人几乎是初相识的关系，但是随着这段求生之旅的进行，两人的关系会逐渐发生微妙的改变。在战斗当中，Ellie 会给予玩家不少的帮助，比如在冒险中给予 Joel 指引，在战斗中提醒玩家敌人的位置等，而当玩家陷入险境时，Ellie 会主动攻击敌人，使玩家脱离险境，这一点在发布会的演示上得到了充分的体现。



▼末日的世界，对于一个14岁的女孩来说似乎显得太过沉重。



Ellie的成长

制作人表示，游戏中存在一个智能的成长系统，根据玩家的游戏方式不同，Ellie 也会有不同的动作习惯，如果玩家操作 Joel 经常进行正面突破的话，那么 Ellie 也会朝冲锋型成长，而经常用枪指着敌人头部将其作为肉盾的话，Ellie 也会做出相应的迂回动作配合玩家。通过这个成长系统，玩家因不同的游戏习惯会使游戏的行进方式衍生出不小的差异。

▼面对疯狂的世界，有的人选择了亲手结束自己的生命。



真正的恐怖，究竟来自变异，还是幸存者？

在索尼发布会上，游戏给人留下最深印象的莫过于那惊人的 AI，其中最具代表性的一幕就是在 Joel 的手枪子弹打光后，扣动扳机发出的响声引起了敌人的注意，敌人也因此一边大呼："我知道那是什么声音！你死定了！"一边主动向 Joel 走去，这样的情节在以前的游戏中是绝无仅有的。而且制作人表示，敌人也会如 Ellie 一样智能学习玩家的动作习惯，在战斗中预读玩家的行动，虽然敌人究竟会学习到何种地步目前还不得而知，但这种高 AI 的消息无疑让玩家振奋。

▶相比变异者，幸存者之间的互相残杀似乎更加可怕。

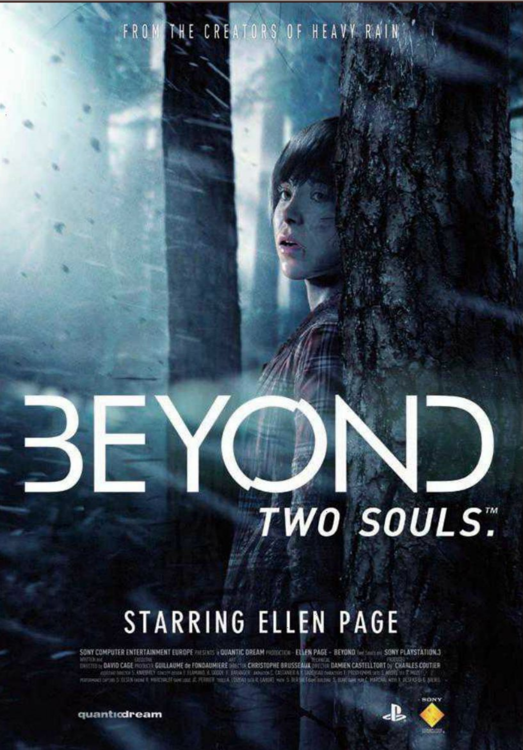




Ellie换脸趣闻

在《末日余生》刚刚公布时，Ellie 就因长相酷似女影星 Ellen Page 引发了不小的争议，也许是迫于舆论压力，在近期公布的影像以及图片中，Ellie 进行了大换脸，下面是 Ellie 前后外貌的对比图。

更多，访问：73139.blog.163.com



2010年，PS3独占大作《暴雨》的推出让玩家见证了互动电影游戏的真正形态，时隔2年，制作组Quantic Dream在本届E3索尼发布会上公布了全新独占作品《BEYOND：TWO SOULS》，游戏的女主角Jodie Holmes请来了著名影星Ellen Page作为原型，讲述了少女Jodie Holmes与神秘灵体Aiden之间的故事。

文 伽蓝　美编 心の永恒

BEYOND：TWO SOULS	SCE		动作冒险
PS3	BEYOND：TWO SOULS		美版
	发售日未定	游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

以“死亡”为主题的互动电影

在发布会上，Quantic Dream的首席制作人David Cage表示本作将以每个人人生中最大的谜题“死亡”作为主题，到底人死后会发生什么？死后又会通往何处？这些都是游戏注重刻画的主题，而游戏中将会加入灵魂、灵体等要素。游戏的故事讲述了少女Jodie Holmes与神秘灵体Aiden之间的故事，制作人表示游戏的时间线将跨越Jodie人生中的15年，在其中我们可以找到Jodie与Aiden结缘的原因。



▲由于游戏的时间跨度很长，因此玩家将看到不同时期的Jodie。

神秘的超能力，谜一般的剧情

在发布会上公布的影像我们可以看到，Jodie坐在了一所警察局内，一名警官正在对面前这位从公路旁发现的少女进行提问，但无论警官如何发问，Jodie仍然一言不发，当一筹莫展的警官用手触碰Jodie的肩膀时，放在桌上的咖啡杯突然凭空地猛砸到墙壁之上。明显被眼前景象吓到的警官走出了办公室，赫然发现特种部队S.W.A.T破门而入，而这群特种部队的目标显然是警局内的Jodie。



■在警局内一言不发的她，究竟为何会受到特种部队的追猎？

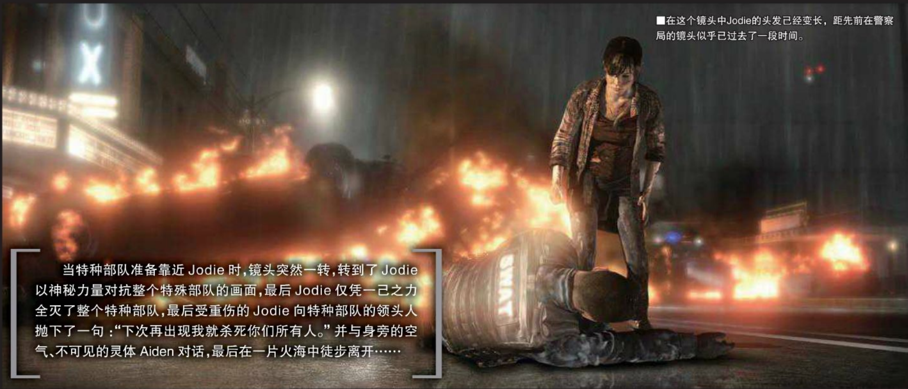


■拥有强大超能力的Jodie，在面对警犬时却显得有些无能为力。



■Aiden的能力足以对抗整支特种部队。

更多，访问：73139.blog.163.com



■在这个镜头中Jodie的头发已经变长，距先前在警察局的镜头似乎已过去了一段时间。

当特种部队准备靠近 Jodie 时，镜头突然一转，转到了 Jodie 以神秘力量对抗整个特殊部队的画面，最后 Jodie 仅凭一己之力全灭了整个特种部队，最后受重伤的 Jodie 向特种部队的领头人抛下了一句："下次再出现我就杀死你们所有人。"并与身旁的空气、不可见的灵体 Aiden 对话，最后在一片火海中徒步离开……



实际试玩演示

在 E3 展会上，Quantic Dream 为媒体设置了独立的试玩演示，演示从一辆列车中开始，最初会操作看不见的 Aiden，Aiden 不仅可以自由变换视角，而且还能穿越障碍物移动，虽然 Aiden 并不可见，但它却能影响周围的环境，演示中就出现了 Aiden 使空罐子掉落、吹飞报纸这样的互动。



■Aiden的能力保护着Jodie，也使她陷入了麻烦当中。



■Aiden能直接绞杀发出红色灵光的人，十分强大。

突然列车上出现了搜查的特种部队，玩家要控制 Jodie 摆脱这些特种部队的阻截，游戏与《暴雨》一样，主要以 QTE 的形式进行游戏，在完成屏幕上的 QTE 后，Jodie 就成功突破了特种部队的围攻，来到的行进中的列车的顶部，但在列车顶部手持枪械的特种部队也紧随而至，无奈之下 Jodie 从列车上跳下，在腾空的过程中 Jodie 召唤了 Aiden，使 Jodie 身上包裹着一层光幕，抵挡了特种部队射出的子弹，最后 Jodie 毫发无损地着地。

在演示中还可以看到 Aiden 的强大能力，在操作 Aiden 时，视野中的人的身上都会发出一层灵光，根据灵光颜色的不同，Aiden 可以实施不同的行动，比如 Aiden 可以直接杀死被红色灵光包围的人，也能操纵发出橙色灵光的人的行动，在演示中 Aiden 就控制了一名发出橙色灵光的特种部队，使得 Jodie 成功逃脱。

极精细的人物建模

相信不少玩家都记得在 3 月份召开的 GDC 大会上，Quantic Dream 公布了代号为 "KARA" 的概念影像，而本作与 KARA 使用的正是同一个脸部捕捉技术，David Cage 在发布会上强调所有都是即时演算，所见即游戏所得，这也博得了观众的阵阵掌声，因为画面确实十分优秀，特别是人物的脸部建模相比已经十分优秀的《暴雨》要来得更加精细。



■KARA在GDC大会上的惊艳表现给各位玩家留下了深刻印象。



◀精细的人物脸部建模能为互动电影这样一种特殊的游戏方式带来更好的体验。

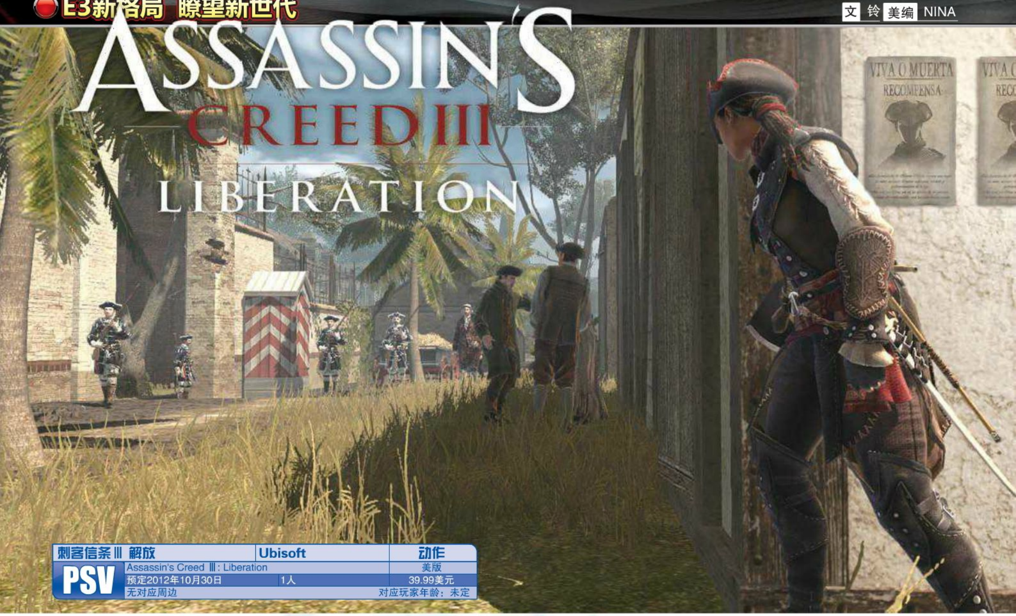


Ellen Page

Ellen Page 是近年人气急升的女演员，来自加拿大的她在 2008 年凭借在电影《朱诺》中的出色演技获得奥斯卡最佳女主角的提名，后在大片《盗梦空间》中扮演造梦师一角，人气急速上升。值得一提的是，此前在同为 PS3 独占大作的《末日余生》中，由于游戏中的少女样貌酷似 Ellen Page 也引发过不小的争议。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 铃 美编 NINA



刺客信条Ⅲ 解放	Ubisoft	动作
PSV	Assassin's Creed Ⅲ: Liberation	美版
	预定2012年10月30日 1人	39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：未定

女刺客参上



◀系列首位担任主角的女刺客。

在《刺客信条Ⅲ 解放》中，玩家要扮演的是刺客一族的一名优秀女刺客——艾芙琳。与《刺客信条Ⅲ》的主角康纳一样，艾芙琳也是混血儿，她是非洲人与法国人的后裔。除了伸张正义，保护人民，刺客们还必须粉碎圣殿骑士的阴谋，寻找玛雅人的神秘宝藏也是艾芙琳此行的目的之一。

1765年，与美国革命息息相关的一系列事件正在酝酿中，而此时的南方，西班牙则企图控制整个路易斯安那州，不过，他们制定这个计划之时，并没有预料到会有一名优秀的女刺客阻挡在他们前进的道路上，她就是艾芙琳（Aveline）。为了保卫自己的土地，为人民争取自由，艾芙琳决定使出浑身解数来与侵略者们进行对抗。

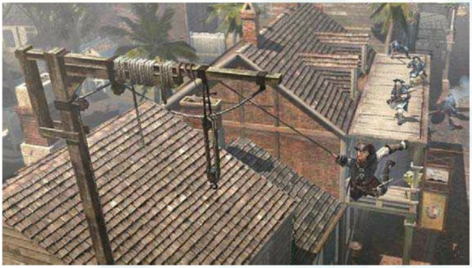
全副武装

刺客们的武器一向轻便而精良，具有致命的杀伤力，在关键时刻能稳定地发挥作用，至目标于死地，杀人于无形。艾芙琳拥有的武器种类比起前辈Ezio来不仅毫不逊色，反而更加先进与成熟。除了刺客的标志性武器袖剑之外，艾芙琳目前已公开的武器有砍刀、毒镖吹管、大威力手枪，无论哪一种都能轻松取走敌人的性命。

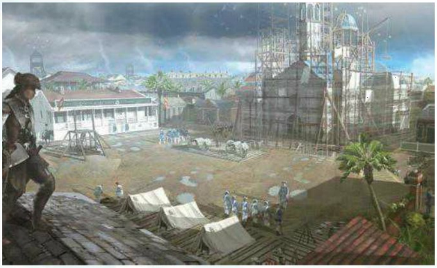


▲被毒镖击中的敌人会立刻毒发身亡。

更多，访问：73139.blog.163.com



▲皮鞭在逃走时也可以派上用场。



▲艾芙琳成功潜入敌人营地，不知会采取怎样的方式进行突袭。

制作人Q&A

Q：登陆掌机的《刺客》会有哪些改变，玩家还能有原汁原味的刺杀体验吗？

A：这是毋庸置疑的，《刺客信条Ⅲ 解放》同样采用了最新的AnvilNext引擎，因此游戏的充实度绝对有保障，三代中有的，在本作中也能玩到，而且我们还会针对PSV的特性加入一些特色性的内容，场景中的细节也会做到极致。另外，掌机有其特性，例如玩家的游玩时间可能会比较零散，因此单个任务的流程会有所缩短，需要长途跋涉的情况不会出现。



▲本作的制作人马汀·卡佩尔。

Q：为何选用女刺客艾芙琳来担任主角，她与系列其他主人公有什么相同或不同之处吗？

A：刺客兄弟会发展的过程中，就有不少女刺客的加入，因此让一名女刺客来担任主角是顺理成章的事情。艾芙琳身手敏捷，其刺杀水平与技巧能与任何一名男性刺客相匹敌，对付敌人绝不手软。艾芙琳配备的武器齐全，无论是近距离还是远距离作战，对她来说都不是问题。

Q：本作发生的时间与《刺客信条Ⅲ》相同吗？两位主角的故事有什么联系，他们之间是否会有互动？

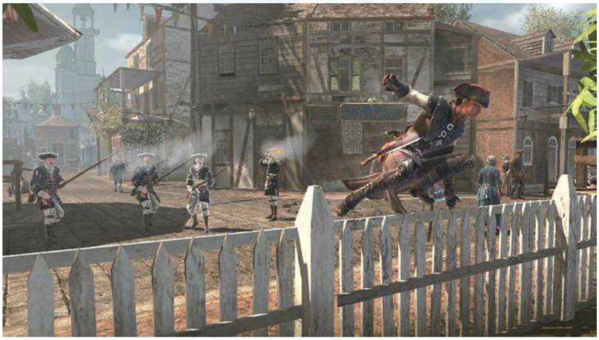
A：本作的故事发生在1765年~1780年之间，艾芙琳的行动会在新奥尔良市进行，精彩的主线和大量分支会让玩家主动探寻城市的每一条街道。至于与康纳的互动，我只能说会安排艾芙琳和康纳相遇的场景，但具体细节目前不便透露，还请大家期待今后逐步公开的更多情报！

Q：从《刺客信条 兄弟会》开始，多人模式也成为“《刺客》系列”备受关注的焦点之一，那么本作中的多人模式会是怎样？

A：我们会针对PSV的特点量身定做本作的多人模式，更详细的信息同样需要玩家们耐心地等待。



▲在野外探索时，要注意防范野兽的攻击。



▲过于高调的行动会导致身分暴露，需要尽快逃走。



▲著名的港口城市新奥尔良是本作的主场。



▲本作的战斗十分爽快，并且会像家用机《刺客》一样拥有慢镜特写。



▲居高临下是最具有主动性的视角。

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and©) EMA 2006.

更多，访问：73139.blog.163.com

狡狐大冒险 时空神偷

多机种 平台动作 ■Sly Cooper: Thieves in Time ■SCE ■对应机种为PS3、PSV ■2012年内

［文：星夜］

E3现场试玩报告



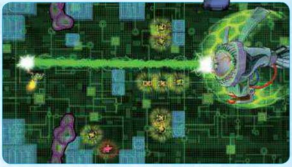
《狡狐大冒险》是PS2时代SCE的三大平台动作游戏系列之一，不过可能是因为太久没有新作推出，这次在E3上展出的《时空神偷》人气不高，无论是PS3版还是PSV版都无需排队即可玩到。PS3版去年就已经公布，这里就重点说一下首次公开的PSV版。

从画面上，PSV版与PS3版相比毫不逊色，整体视觉感受基本相当。当然仔细看的话会发现PSV版的多边形数和画面细节会差一些，不过在掌机的小屏幕上确实可以忽略这些差距，而且因为画面较小，有时候真觉得PSV版更精致细腻。E3试玩版中，PSV版的内容与PS3版几乎完全相同，对触摸屏的利用并不多，只有点击屏幕图标换装等可有可无的功能。有时必须将狡狐换装成罗宾汉的装束，然后拿起弓箭，将绳索射向远处的靶子，这样才能通过绳索前往目的地。在箭飞行的过程中可以移动PSV，对箭的飞行方向进行微调，使其击中移动的活靶。

DEMO中的关卡设计并没有特别出彩的地方，只能说是一个中规中矩的普通平台动作游戏。个人对PSV版较有好感，因为对掌机而言，它可以说是一个华丽的平台动作游戏，也是掌机版比家用机版更好的罕见之作，也许是因为这种游戏似乎更适合掌机。


▲本作的画面细致。


▲被持有手电筒的敌人发现了。


▲游戏的进行方式多种多样。

Sports Champions 2 运动冠军2

［文：铃］


■在客厅体验刺激的滑雪。

PS3 体育 ■Sports Champions 2 ■SCE ■对应PS EYE和PS MOVE ■2012年内

《运动冠军》是最能体现PS MOVE性能的游戏之一，初代中的运动项目有趣又耐玩，要想拿到白金需要相当的毅力和技术，而且在游玩的过程中，你就会发现自己的体重不知不觉减少了好几斤。E3展上，索尼官方公布了正统续作《运动冠军2》，下面就让我们来看看本作都有哪些全新的运动项目吧！

占据客厅

《运动冠军2》提供了不少新的运动项目，前作中仅箭术一个项目得以保留，而且并非简单地沿用，制作小组在规则和玩法上进行了优化。其他几个全新的项目分别为：保龄球、滑雪、高尔夫、拳击、网球，运动类型的覆盖面比较广，让各个年龄层段的人们都能积极参与，是全家同乐的不二之选。


■对抗性超强的拳击。


▲红土网球赛，你的滑步够到位吗?


■谁说在家里不能打保龄球?

派对模式

前作中大受好评的单人模式和挑战模式都会继承下来，而派对模式则是本作的新增要素。玩家可以在这个模式中自定义多个项目组合来与家人或是好友进行比赛。另外，本作还支持玩家自行设定角色形象，有了自己创造的人物，再也不用选择千篇一律的角色来玩游戏了。

更多，访问：73139.blog.163.com

小小大星球 赛车



PS3 竞速 ■LittleBigPlanet Karting ■SCE ■对应PS EYE和PS MOVE ■2012年内

还记得发售于2010年，用《小小大星球》引擎开发的《小小大赛车》吗？其高自由度的赛道、赛车、人偶制作传承了“《小小大星球》系列”的精髓，只不过当时游戏中所用的角色均为原创，因此在人气上略逊一筹。这次，我们熟悉的麻布仔要领着麻布妹一同上阵，与好友进行激烈的驱车比赛了，快发动你的引擎，比赛就要开始了！

最具速度感的《LBP》

不惜一切代价加速超越全部对手吧！本作支持多人联机竞速，玩家可以在线上与世界各地的竞速爱好者们一较高下。当然，你也可以选择在线下与身边的好友进行分屏比赛。

［文：铃］



■如果实在比不过别人，我们还可以陷害。



■高速行驶时，系统会自动启动模糊特效。



▲这是什么新型赛车，UFO吗？



■利用毛线进行飞跃？真是个好创意！（笑）

释放你的灵感

制作独一无二的赛道，将它上传至线上服务器，如果你设计的赛道够有个性，玩家们都会争相进行下载。试想一下别人在你的原创赛道上反复练习，拼命刷新最好成绩的画面吧！体会到自豪感了吗？

欺负你没商量

恨透了中规中矩的竞速比赛？那就不要再当乖宝宝了，捡起路上的武器把对手轰飞就行！各种武器和陷阱应有尽有，不用的话就太浪费了。但是也要小心，既然你攻击了别人，那么他一定会找你寻仇。

真·三国无双6帝国

PS3 动作 ■真·三国无双6 Empires ■Koei Tecmo ■无对应周边 ■2012年9月20日

《真·三国无双6帝国》在E3上公布，说明本作会推出欧美版，这也算是一个喜迅了，尤其是对于奖杯迷来说。从另一个侧面来说，也反应了光荣对本作的信心。每代《帝国》在动作和策略方面都有不同的侧重，本作从目前看来还是偏重于动作。

新武将徐庶参上！

从《真·三国无双3》开始，有关徐庶将加入的消息就不绝于耳，这么多年下来，就当大家早已绝望的时候，单福老兄终于加入了！不过他的造型看上去还真是够土的。游戏中的徐庶被设定为曾经替朋友报仇杀人而遭到官府通缉，由此领悟到武力和学问一样重要，于是开始拜访学堂，之后投靠刘备并成为军师。

历数看点

由于目前本作公布的情报还不是很多，所以只能暂时以罗列的形式将这些内容都介绍一下。

·自创武将系统大幅强化。这是“《帝国》系列”的传统卖点，本作加强也在情理之中。不过需要指出的是，《真·三国无双 帝国5》的自创武将系统至今仍被反复利用，希望本作能够做出真正的变化。

·引入绝招秘技系统。目前还不太清楚这个系统是什么意思，据猜想应该和过去的计策差不多，发动后会在战场上带来一些有益的效果。

·恢复立志传。从目前来看本作又回归了之前的立志传系统，即玩家可以从一介平民开始干起，而不是只能选择君主，这点无疑是值得表扬的。

［文：纱迦］





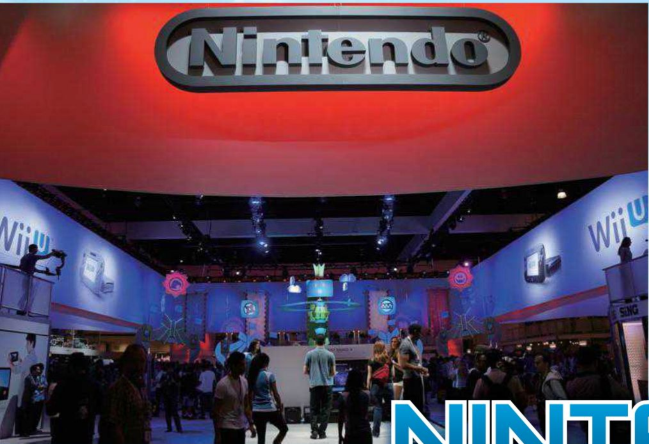


声优 私市淳

徐庶

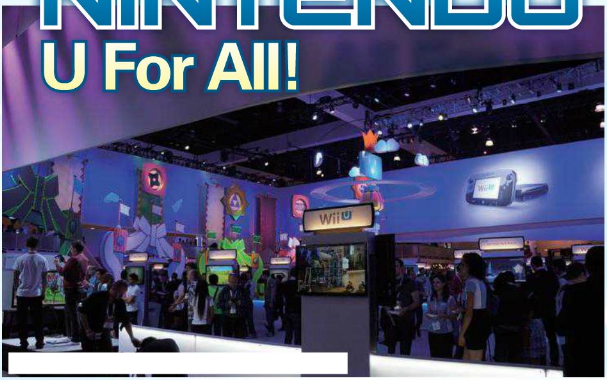
在诸葛亮出山前，是刘备手下最得力的军师，后来因为程昱之计假借其母的名义将其骗至曹操军，其母得知真相后自杀。徐庶虽然一直留在曹操军中，但终身不为曹操献任何一策。

更多，访问：73139.blog.163.com



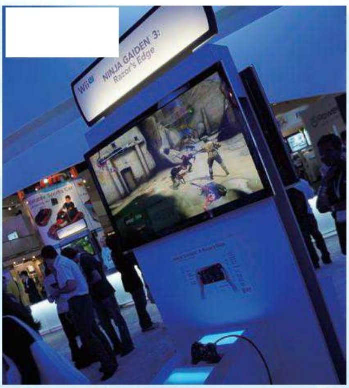


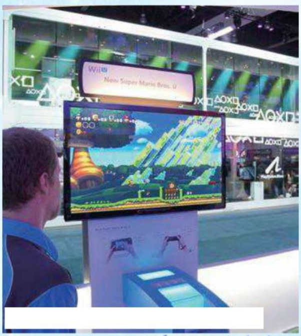
NINTENDO
U For All!







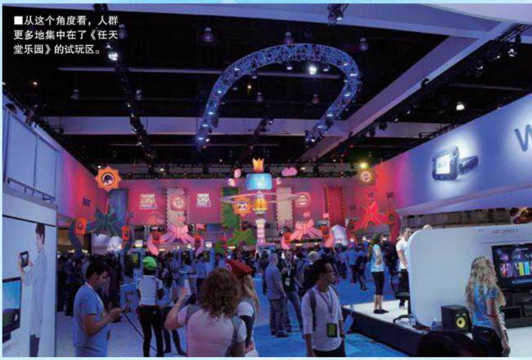






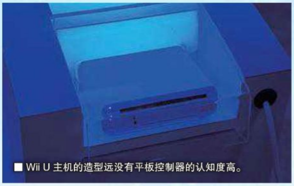
更多，访问：73139.blog.163.com


■陪玩家一起跳舞的工作人员很放得开。


■从这个角度看，人群更多地集中在了《任天堂乐园》的试玩区。



■任天堂 SHOW GIRL 一般都可以为玩家提供详细讲解。


■ Wii U 主机的造型远没有平板控制器的认知度高。

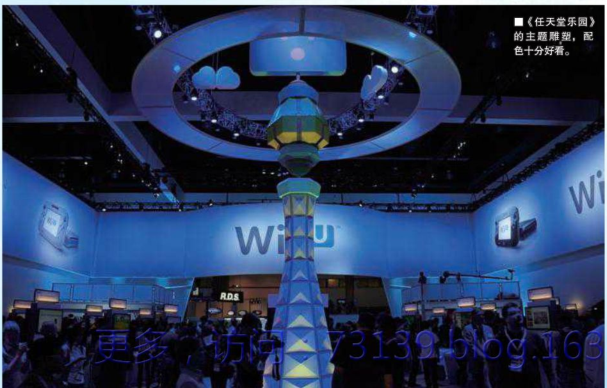
随之而来的问题是，我们逛遍了整个展台也找不到 3DS 游戏的试玩区，一问工作人员才知道，今年任天堂就没有专门的 3DS 试玩区，只在一些 SHOW GIRL 身上设置了流动试玩，想玩的话还得好好找找。今年任天堂展台最抢眼的当然还是《任天堂乐园》，独占三分之一的展区，放在了比《超级马里奥兄弟 U》更高的位置。《任天堂乐园》的试玩区布置得五彩缤纷，虽然里头人很多，但是因为每款游戏都是多人的，因此排试玩也不需要花太多时间。总之，在其他展台你可以看到很多，而在任天堂展台，你可以玩到很多。


■《Wii Fit U》的运动量不小。


■《三连星 2》会是 Wii U 的下载游戏吗?


■找了半天原来你在这儿啊！想试玩 3DS 的朋友去找这样的姑娘就对了。


■哇哦！好销魂的背影。



■《任天堂乐园》的主题雕塑，配色十分好看。



■《皮克敏 3》试玩限时十分钟。

更多，访问：73139.blog.163.com

PART 2-6

任天堂发布会看点解析



每年的E3，索尼、任天堂、微软等几大厂商的展前发布会无疑是最吸引大家眼球的部分，任天堂的发布会排在最后，于北京时间6月6日凌晨0点举办，在本届E3上我们终于能看到新一代主机Wii U的实际游戏画面。可惜在展会之前就有相关消息流出，玩家对发布会上公布的内容早已心知肚明，因此整场发布会的核心——Wii U并未给大家带来多少惊喜，而广大玩家最关心的售价和硬件规格也没有公布，实在让能失望。其实任天堂本次发布会的内容非常充实，尤其是和任天堂网络搭配的Miiverse更表明这家百年老厂想在网络上和索尼、微软两家硬件厂一较高下的决心。

CHECK 1 平板控制器细节变更

发布会开始，宫本茂再次带着他的同声翻译比尔登台，向大家介绍新主机Wii U的特性。相信这个日英双语同时发音的“表演”在去年的发布会上就给大家留下了深刻的印象。Wii U最大的特点便是Wii U平板控制器（Wii U GamePad Controller），这也使Wii U成为首款自带屏幕的家用主机，并支持触摸操作，利用这一特性能延伸出很多新的玩法。比起早前公布的规格，新的控制器在外型上再次发生了一些变化，按键以及摇杆的位置有了一些调整，让玩家更容易操作，具体的体验和内容还请各位看官观看前面的Wii U报道专题！



CHECK 2 任天堂网络



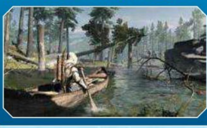
和Wii相比，Wii U最大的变化并非画面的改变，而是侧重网络社交而衍生出的多种功能。早在今年年初，任天堂就公布了任天堂网络（Nintendo Network）计划，在本届E3发布会上，岩田聪向大家介绍了Wii U的社交功能，Miiverse是整个Wii U网络应用的统称，比起3DS的Mii广场，Miiverse所包含的功能更多，大量的Mii们聚集在这里，玩家能通过不同的图标了解其他玩家现在的动态，并通过Miiverse认识的世界各地的新朋友。

除了基本的社交运用外，Wii U还能实现浏览网页、利用Wii U平板控制器内置的摄像头视频聊天，或是观看在线视频，支持众多常用的社交网站，并计划在未来通过任天堂网络发布3DS和Wii U的数字版游戏。在网络服务越来越重要的现在，任天堂这家老牌大厂也终于下定决心进入网络领域和两名对手一较高下，虽然前一代家用主机Wii也支持部分网络服务，不过相关应用实在少得可怜，加上盗版用户也能随意上线联机，导致网络质量不尽人意，相信大部分国内用户接触最多的也就是《怪物猎人3》的网战了。从目前任天堂大力宣传Wii U的社交要素来看，本次建立的网络应该经得起玩家“折腾”。



CHECK 3 第三方纷纷加盟

在本次发布会上，任天堂公布了众多Wii U的新作，除了在去年E3上公布的《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》、《刺客信条Ⅲ》、《忍者龙剑传3 刀锋边缘》外，还有《质量效应3》、《铁拳TT2》等作品，其中《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》和《忍者龙剑传3 刀锋边缘》还增加了全新内容。



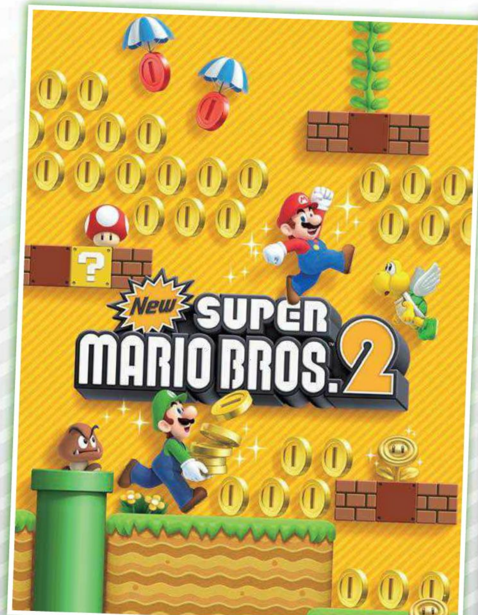


CHECK 4 3DS发布会



在发布会上虽然也有介绍3DS相关内容，不过都是几句话匆匆带过，任天堂美国市场销售部的副总裁斯科特·墨菲特向大家解释，这是因为第二天会有一场3DS的专场发布会直播。这场任天堂3DS游戏软件展示会是6月7日上午在网上进行直播的一场网络发布会，其内容全都是关于3DS的，发布会由科特·墨菲特主持，在会上他向大家带来了众多3DS新作的情报，首先是已经沉寂多年的“《恶魔城》系列”最新作——《恶魔城 暗影之王 命运之镜》，之后还有《路易的鬼屋2》、《纸片马里奥 贴纸之星》和《新超级马里奥兄弟2》等大作的演示，任天堂在此一反常态得频繁祭出马里奥相关作品，相信也是想在PSV还未成气候的时候凭借大作攻势抢占市场。

更多，访问：73139.blog.163.com



本届 E3 的任天堂发布会上，马里奥兄弟绝对是当之无愧的明星。不但 Wii U 上的首发新作《新超级马里奥兄弟 U》一亮相就引发全场的尖叫，在 3DS 平台上同样也将会有一款新作在今年 8 月问世，它就是《新超级马里奥兄弟 2》。相信玩过《超级马里奥 3D 大陆》的玩家们都会被出色的裸眼 3D 画面及丰富的游戏性所折服，毋庸置疑，《新超级马里奥兄弟 2》也将会是一款丝毫不逊于前者的 3D 游戏大作。创新一直以来都是"《马里奥》系列"的卖点，本作的创新归纳成一个词就是——金闪闪！别误会，这可不是说吉尔伽美什会穿越到游戏中来，究竟是什么意思呢？让我们一起来看看吧！

文 八重樱　美编 心の永恒

新超级马里奥兄弟 2	任天堂	动作
3DS New Super Mario Bros. 2		美版
预定2012年8月19日	1人	售价未定
对应周边未定		

利用金色的敌人大赚一笔！

金色的敌人是本作新增内容之一，打法上与普通颜色怪没有什么区别，但如果举起金色的乌龟砸向其他金色敌人的话，同样可以掉落大量的金币哦！





▲满屏幕都是金灿灿的一片，水管工马里奥顿时变成了"高富帅"？

◀金色乌龟在地面上滚动时也会留下长长的一排金币呢！

戴上金色的钱箱！

游戏中的钱箱是玩家们最喜闻乐见的道具，听到金币源源不断跳出的声音就会觉得心情也跟着愉悦起来了。在《新超级马里奥兄弟 2》的世界中，钱箱又多了一项功能，就是可以套在马里奥的头上一段时间，接下来马里奥在移动中就会持续收获金币了！伴随着金币的脆响向前奔跑的感觉是不是很美妙呢？





■就这样，马里奥转职成了打金专业户……

变身成为黄金马里奥！

接下来为大家介绍的，就是本作的终极大杀器——黄金花！吃掉之后就会变身成黄金马里奥哦！黄金马里奥同样会吐火球，但此时的火球不但能攻击到敌人，而且会将所有的砖块全部转变成金币！相比之下前两种赚钱手段简直弱爆了！





▲▶金花数量有限，走过路过千万不要错过哦！

©2012 Nintendo

更多，访问：73139.blog.163.com

PAPER MARIO™ Sticker Star

文 宇宙人
美编 心の永恒



因为新主机即将推出，任天堂在这次 E3 展上可谓不遗余力，一口气公布了大量 Wii U 的大作为其造势。反观 3DS 这台已经初步站稳了脚跟的主机，与其相关的作品无论数量还是质量都比不上新宠。当然，任天堂也没有让广大的 3DS 玩家失望，其中就有这款《纸片马里奥 贴纸之星》的情报。

纸片马里奥 贴纸之星	Nintendo		动作
3DS	ペーパーマリオ ステッカースター		日版
	发售日未定	人数未定	售价未定
	对应周边未定		





就算是纸片也要3D化！





◀推倒场景中特定的纸片还会引发骨牌效应哦。



▲就连巨大的敌人都是薄薄的纸片做成的。

《纸片马里奥》系列”的最大特色是画面用各种平面的纸片元素，在立体的空间中构成游戏中的全部场景、人物、物品等。不仅如此，人物也可以像纸片那样折叠成各种形态，从而完成各种解谜。本作则是系列的全新作品，在 3DS 独特的裸眼 3D 功能表现下，游戏画面的层次感将会更加鲜明。



▲▶由纸片折叠而成的场景种类非常丰富。

本作的副标题名为“贴纸之星”，因此贴纸将是本作的重要系统。虽然目前游戏相关的情报还不多，不过从已公布的影像中已经可以看到这个系统的情报了。下面就让我来为大家介绍一下吧！



■顶着风走过去将风扇关掉，然后风扇就会变成贴纸贴到下屏幕的书上。





▲▶风扇的贴纸还占了不少位置呢，将风扇的贴纸撕下来，上屏幕就会召唤出巨大的电风扇。

游戏的下屏幕是类似一本书的界面，书的作用类似于道具箱，玩家从游戏中收集到各种各样的道具都会变成贴纸，然后贴到这本书上。从公布的图片中能看到种类非常多的道具，除了锤子、龟壳之类的武器外，常见的蘑菇、向日葵等增强能力的道具也能变成贴纸贴在书上。玩家要使用这些道具只要将对应的贴纸撕下来就可以了。不过道具似乎有使用次数的设定，比如使用了向日葵之后，向日葵贴纸会贴到上屏幕，同时马里奥也会变身，但随着马里奥投掷火球，向日葵的贴纸就会慢慢被撕下来，最终脱落。





◀▲踩着蘑菇仔叠成的楼梯，捡起上面那张揉成一团的纸之后发现原来是一条桥的贴纸，将它贴到画面上就能度过瀑布了。

©2012 Nintendo

更多，访问：73139.blog.163.com

文 八重樱 美编 anubis



25 年后的父子对决

恶魔城 暗影之王 命运之镜	Konami		动作
3DS	Castlevania: Lords of Shadow， Mirror of Fate		美版
	预定2012年秋	1人	售价未定
	对应周边未定		

交由西班牙 Mercury Steam 工作室开发的《恶魔城 暗影之王》日前又有了新动向，一款针对 3DS 平台开发的续作即将于今年秋季与玩家们见面。这款名为《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的作品将不会延续前作的风格，而是回归“恶魔城系列”传统的探索型 2D 动作游戏类型。对于广大坚信“2D 恶魔城不死”的玩家们来说算得上是一个好消息吧？而为了能发挥出裸眼 3D 的机能，CG 影像仍采用了 3D 表现形式。《恶魔城 暗影之王 命运之镜》能否为多年来死气沉沉的“2D 恶魔城”注入新的活力目前尚不得而知，但不管怎么说，能见到传统未被抛弃，仍是值得欣慰的事。

剧情

本作的主角是前作主人公加百列・贝尔蒙特的儿子特雷弗・贝尔蒙特。他和他的父亲一样是隶属于灯光教团的骑士，憎恨着杀死母亲化为吸血鬼的父亲。另一方面，德古拉化的加百列公然向灯光教团宣战，父子二人之间势必要上演一场宿命的对决。





试玩

文：霍比特人

阔别已久的掌机版《恶魔城》终于诞生。画面的 3D 效果很出色，城堡、背景、人物都是通过 3D 来表现的。操作方面，Y 键是直接攻击，X 键是范围攻击，范围很大，攻击后再按跳跃就是旋转上升攻击。右方向键是使用暗魔法，加大攻击力，打倒敌人的话才会消耗魔力槽。B 是跳跃，A 是副武器，L 键是防御，R 键是抓敌人，操作基本是和《恶魔城 暗影之王》一样的。

关卡设计得还不错，和过往的 2D《恶魔城》很像，但是杂兵数量减少，难度增加，连扔骨头的骷髅都要打好几下（变成扔斧头了），增加了少许机关，比如打开开关后在限定时间内通过门，在隧道中走路偶尔会出现个僵尸的胳膊抓住主角。

E3 上提供的试玩部分是进城后的一段内容。菜单画面很复古，开始的小兵其实可以不打的，直接到城门口打 BOSS，敌人在攻击前会有白色闪光提示，这时候防御或者回避就可以了。和以前一样，如果完美防御的话，反击攻击力就会提升。敌人失血到一定程度就会变白，按 R 键就可以有各种特殊动作了。

手感方面，鞭子很有打击感，但是攻击范围有点大，各种连技很爽快，估计正式版会有不少连技，二段跳手感也很好。

总的来说，《命运之镜》很有以前“老恶魔城”的感觉，难度高，很阳刚，很爷们的游戏。就像是《暗影之王》的 2D 版，但是没有那么多解谜。唯一有一点不好的就是掌机游戏居然需要 loading，而且还是十几秒，希望在正式版中有改进吧。



►值得注意的是，本作的剧情虽然是围绕着25年后贝尔蒙特父子的爱恨纠葛所展开的，但玩家可用的角色却不是仅仅一人。除特雷弗之外，系列最有名的“吸血鬼猎人”西蒙・贝尔蒙特以及“悲伤的贵公子”阿鲁卡多也同样出现在了可用角色的名单之上！但是考虑到《恶魔城 暗影之王》是脱离了系列故事线展开的全新物语，恐怕西蒙与阿鲁卡多的身分也会有所变化。

◄极具魄力的BOSS战也是本作的亮点。



©2012 Konami Digital Entertainment

更多，访问：73139.blog.163.com

毁灭英雄

3DS 动作角色扮演 ■Heroes of Ruin ■Square Enix ■无对应周边 ■2012 年内



本作是由日式RPG大厂Square Enix发行，n-Space负责开发的动作角色扮演游戏。其游戏方式和在PC平台上大热的《暗黑破坏神》相似，玩家能从四个职业中选择一个心仪的职业，和好友组成四人小队共同挑战强敌。

游戏一共包含了神枪手(Gunslinger)、守备官(Vindicator)、炼金术师(Alchitect)和野蛮人(Savage)四个职业，不同职业所使用的招式和能力也各不相同，每个职业还能通过天赋树的加点衍生出不同的战斗风格，保证了玩家使用角色的个性。



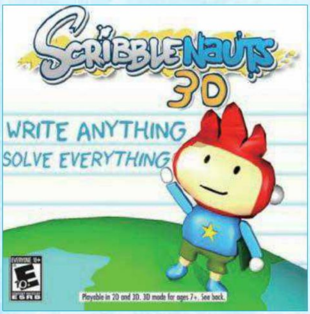
本作在联机方式方面也借鉴了《暗黑破坏神3》。没错，本作同样支持"无缝"联机，在游戏中你可以随时加入到其他玩家的游戏中，也可以随时退出多人模式。值得一提的是，本作不仅支持本地联机，玩家还能通过网络和世界各地的玩家组队冒险。借助3DS的内置麦克风，玩家之间还能通过语音进行实时交流。 ［文：洛克］

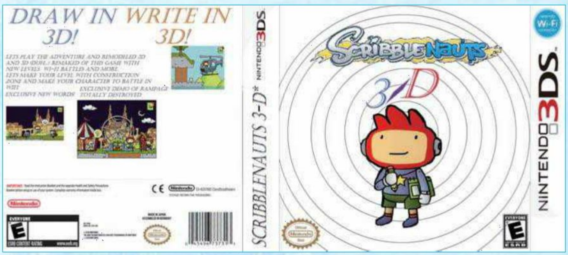




涂鸦小子 无限

3DS 益智 ■Scribblenauts Unlimited ■5TH CELL ■无对应周边 ■发售日未定 ［文：乔晓萌］







任天堂在E3展发布会上刚刚公布了Wii U版《涂鸦小子 无限》的时候，就有眼尖的同学发现右下角的3DS字样。果不其然，在随后的3DS环节同样有这部作品的消息。作为玩家，我们好奇地是，3DS版除了图像缩水之外，与Wii U版还有什么区别呢？

除了与Wii U版相同的卖点——诸如增强游戏的背景故事和强调广阔无缝的游戏世界之外，3DS版《涂鸦小子 无限》当然也利用了3DS特殊机能。其中最重要的莫过于3D机能！尽管在发布会上由于屏幕所限并没有特别强调3D功能，不过通过其他资料我们可以得知，游戏事实上是以3D形式呈现的。而另一个被利用的3DS机能是擦肩，与强调网络与多人模式的Wii U版相比，3DS版并没有将之作为宣传重点，而是主打擦肩模式，可以通过擦肩得到新的谜题解法。

比起Wii U版，3DS版公布的细节并不是很多。这一点也许是该作在不同平台所承担作用不一致所造成的。3DS版《涂鸦小子 无限》只是大作群中的一个，而Wii U版则要在拓荒时期起到中流砥柱的作用。当然，也不排除3DS版完成度较低的可能。

更多，访问：73139.blog.163.com

乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄

3DS 动作 ■LEGO Batman 2: DC Super Heroes ■Warner Bros ■对应机种为PS3、X360、Wii、3DS、PSV ■2012年内

最棒的LEGO游戏

乐高与电影业的合作几乎是雷打不动的，从《星球大战》、《印第安纳》到《哈利波特》，各种电影改编再灌个“乐高”头衔的游戏就能连续大卖。WB旗下的《蝙蝠侠》一直是LEGO所钟爱的题材，眼下《乐高蝙蝠侠2》已在本届E3上亮相。

本次的故事舞台将是蝙蝠侠迷们熟悉的歌谭市。韦恩大楼，阿克汉姆，GCPD这些来自《蝙蝠侠》漫画中的场景都会在游戏中出现。本次将会采用开放式的舞台，游戏的自由度很高，游戏中会穿插一下小游戏的支线任务，玩家可以选择当一名超级英雄或者一位探索者。





由于面向的年龄层不同，“《LEGO》系列”一向善于将原本的故事改编成一种既欢乐，又搞笑的“再创造”。玩过前几作的玩家都知道，游戏中的LEGO角色是不会说话的，基本只靠行动来表达剧情。这次的《乐高蝙蝠侠2》将再次使用语音，当然剧情还是会充满各种恶搞，比如小丑会告诉你，他为什么会把蝙蝠侠的年终奖偷走，绝对颠覆你对作品原本的看法。



《复仇者联盟》的成功在于它集结了漫威中人气超级英雄，然而DC漫画的全明星阵容则很少在电影和游戏中出现。此次《乐高蝙蝠侠2》中除了我们熟悉的蝙蝠侠外，DC漫画中我们熟悉的神奇女侠，绿灯侠、闪电侠、超人等都将在游戏中汇聚一堂。众所周知，所有《超人》游戏都是“垃圾”的代名词，这款游戏可能是克拉克在游戏领域的一次最好表现。

游戏演示中，有一段罗宾开战斗机，追逐盗走韦恩年终奖小丑的剧情。玩家射击时可以使用自动锁定功能发射导弹，各种视角的演变以及突发状况看得出本作的进步。从目前来看，本作应该是综合素质最高的乐高游戏，此外，家用机版的成就、奖杯难度是小孩子都能搞定的，各位乐高迷和成就奖杯迷们，千万不要错过。

［文：华尔兹］

路易的鬼屋2

3DS 动作冒险 ■ルイージマンション2 ■Nintendo ■无对应周边 ■2012年冬

［文：光之虹］

2001年在NGC平台上备受好评的《路易的鬼屋》终于要在今年冬季在3DS平台上发售全新的续作了！

作为马里奥的弟弟，路易这个角色虽然出镜不少，但风头全被那个胖乎乎的水管工老哥抢去，弄得这个名副其实的高帅富反而鲜有玩家关注。为了不浪费角色资源，任天堂便想出了一款由路易来担任主角的动作冒险类游戏。游戏讲述的是胆小的路易为了拯救自己的哥哥马里奥，不得不进入一栋充满了机关和鬼怪的别墅并在其中进行冒险的故事。

在游戏中使用的武器“吸尘器”依旧和前作相同，利用手电筒和吸尘器的配合来对付各种各样的幽灵，房间中的金币等道具同样也可以利用吸尘器吸入。游戏中的出现鬼屋并非只有一栋，玩家要在各种各样的房间中冒险，对付千奇百怪的幽灵。而且本作利用3DS的新机能例如：陀螺仪、3D、触摸屏等功能，相信也能够给玩家带来不一样的游戏体验。

作为任天堂自家的作品，本作的素质毋庸置疑，而且本作的实体版和数字版会同时发售供玩家们购买。





更多，访问：73139.blog.163.com




■冲击全平台的疯兔又来了。



■在原创作品方面育碧亦有投入。

UBISOFT 威武霸气 今日育碧

文&摄影 胜负师 美编 一刀

如果你关注今年E3的三大发布会，那么一定会对每一场发布会都有上佳表现的育碧翘起大姆指！这家法国游戏公司通过几年来在次世代游戏领域的摸爬滚打，已然成为第三方中的明星，是三大阵营都会尽力拉拢的力量。育碧强就强在其作品可以针对平台特点展开，在游戏设计上极具说服力，比如《雷曼 传奇》和《丧尸U》都可以做为第三方中活用Wii U特性的教科书，绝非生搬硬套，只有这样才能吸引更多人去尝试。本次E3展上，育碧手中的AAA级大作品牌齐齐亮相，例如《分裂细胞 黑名单》、《孤岛惊魂3》、《刺客信条Ⅲ》等等，还有销量惊人的"《跳舞吧》系列"。不得不说，育碧的宣传策略也是行之有效，E3场馆外最大的广告牌属于《刺客信条Ⅲ》，有这种气势才能制造话题。



■育碧的代表人物山姆。


■《丧尸U》的COSer。



■《刺客信条Ⅲ》的超长巨幅广告，占据了一般游戏的四五个广告位。


■育碧展台中间的区域可供来宾休息。



■宣传上的大投入引发的也是大关注。



■《孤岛惊魂3》的多人游戏试玩区。

更多，访问：73139.blog.163.com

Part 3-1

王者育碧树立业界榜样

说起今年E3表现最好的第三方，基本上所有人都会给出同一个答案，那就是育碧。

根据以往的经验来看，每个厂商为了庆祝自己特殊的诞辰日，都会有一些大的动向。今年正逢育碧成立二十六周年，借此次E3展的机会，育碧彻底地扬眉吐气了一把。三大硬件厂商的发布会一个不落，全部参加，每个发布会上都有大作的演出，即使育碧自家也有独立发布会，但公布的影像和演示几乎都没有重复的。更值得称赞的是，育碧的作品涵盖了目前绝大部分主流游戏平台，独占作品和跨平台作品一应俱全，就连任天堂尚未发售的新主机Wii U都有多款作品参与展出，其中还不乏像《丧尸U》这样的原创游戏。即将于今年10月30日率先发售于PS3与X360平台的《刺客信条Ⅲ》，育碧在展台还提供了Wii U版的试玩，虽然试玩的进行过程是工作人员当面演示，玩家只能站在一旁观看，但毕竟是“一对一”地贴心讲解，考虑到任天堂并没有公布太多这款新主机的细节，育碧此举也算是做到极致了。

CHECK 1 开发投入不减反增



■《刺客信条Ⅲ》的多人模式还在不断完善。

作品多是一个方面，高投入与高素质才是真正应该值得肯定的。如今，有不少厂商都因各种顾虑不愿倾注全力地去制作一款游戏，惟恐自己的投入无法赚回“应得”的收益，总是将注意力集中在炒冷饭或小成本作品的开发上。倘若这是部分小型开发商的行为，还可以理解，但换做是一些实力雄厚的大型开发商所为，就显得有些令人不适了。今年的育碧可谓是给众开发商们树立了一个很好的榜样，就拿用新引擎开发的《刺客信条Ⅲ》来说。“《刺客信条》系列”发展至今已经取得了相当大的成功，制作小组每逢新作必创新求变的理念一直得到良好的贯彻，使得新作的素质总在不断超越前作。即便如此，育碧依旧不吝惜在本系列上的投入，仅《刺客信条Ⅲ》一部作品用去的开发资金就已达到之前的两倍，由此可见育碧对自家实力派作品系列的认真态度。除了《刺客信条》之外，在育碧的其他几个看家大作系列中，《分裂细胞》也公布了全新的作品《分裂细胞 黑名单》，从试玩影像中不难发现本作在各方面也有大幅度的进化，因此后续的信息值得大家继续关注。

CHECK 2 支持原创毫不懈怠



■有着“神作相”的原创作品《监察风云》。

虽然手中已有好几张王牌，不过育碧似乎没有以此作为理由来忽视原创作品的开发，今年E3展上首度公开的《监察风云》就是具有说服力的实例。本作是第一次出现在玩家的视野中，育碧提供的不是一张生硬的标题，也不是一段看不出端倪的视频，而是整个游戏世界的背景架构与完整的试玩演示。身手了得的特工和先进的电子设备都是时下颇受欢迎的题材，这也是本作受到关注的原因之一，另一部分原因则在于试玩演示中展现出来的优秀画面与出色打击感，而且游戏在系统和战略上似乎也挺有讲究，如此一来会得到广泛的好评也不是什么罕事了。

CHECK 3 主动变革勇于创新

积极投身于新主机游戏的开发是需要勇气的，特别是在大部分开发商长期处于“观望”态度的时候。育碧一口气公布了八款对应Wii U平台的作品，这些作品中既有原创作品，也有结合了Wii U主机特性的传统作品，其中《雷曼 传奇》的表现给了玩家们不小的惊喜。大家都知道，雷曼和疯兔们原本是同一款游戏中的角色，后来因为两者的发展风格不太吻合，最后干脆直接单飞了，这本身就是敢于创新的决定。现在，雷曼和疯兔都有了属于自己的系列作品，单飞后的他们不仅没有失去竞争力，反而摆脱了束缚，将自身的个性突出地展现了出来，这种典型的成功范例，值得其他厂商借鉴和学习。



■《雷曼 传奇》的关卡设定充满了趣味性。



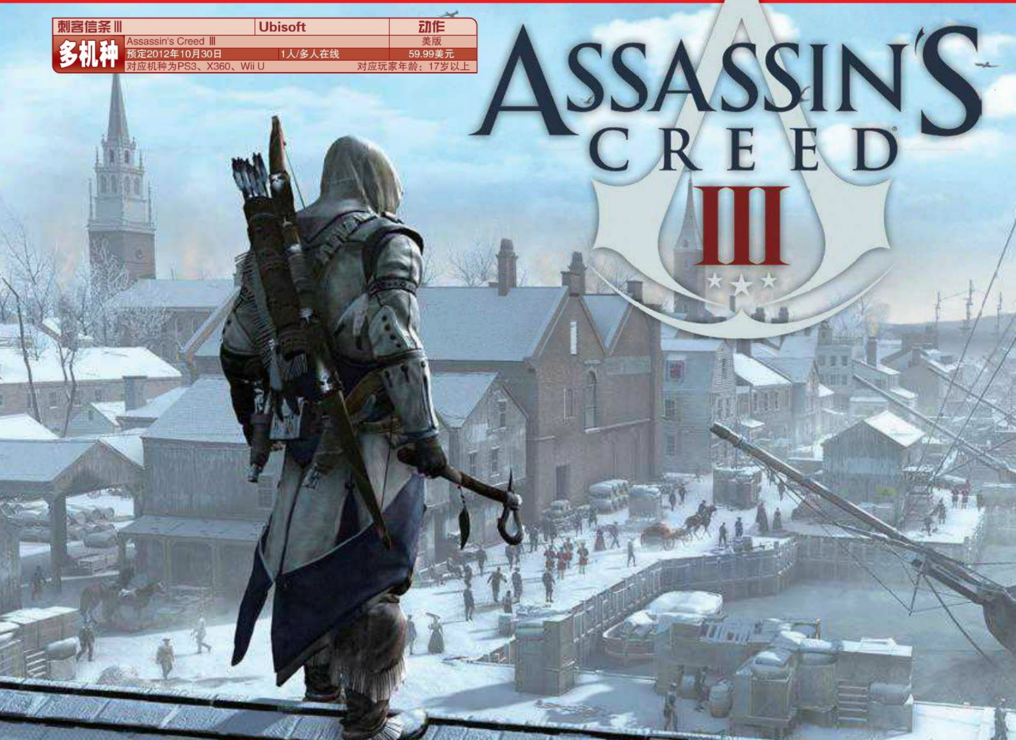
■《丧尸U》充满新意的宣传图。

本届E3落下帷幕，育碧的表现完全配得上一座金灿灿的奖杯，如果育碧能够继续保持这样的良好势头，如果其他厂商能够学习育碧今年这样的态度，业界的一些“不正之风”绝对不可能有滋长的机会，那么最终的受益者，就是广大的玩家。

更多，访问：73139.blog.163.com

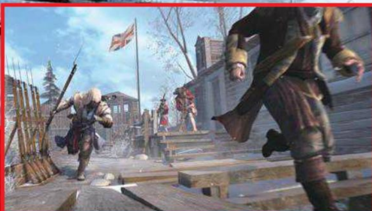
文 铃 美编 NINA

刺客信条Ⅲ		Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed Ⅲ		美版
	预定2012年10月30日	1人/多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、Wii U		对应玩家年龄：17岁以上



如果说几个月前《刺客信条Ⅲ》公开的消息主要围绕本作的故事情节和相关人物，那么E3展期间放出的一系列视频与演示则是更多地将焦点集中在了游戏的系统和具体内容之上。放下游戏出众的画面表现力暂且不谈，单是爽快的战斗与多元化的分支任务就足以让玩家迫不及待地想要玩到本作。另外，《刺客信条Ⅲ》还汇聚了众多的大片级场面，精彩程度堪称系列之最。

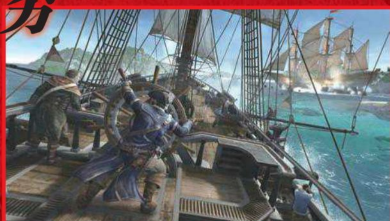

■战斧是本作的主要武器之一。


▲被康纳盯上的目标是逃不掉的。

大场面层出不穷

《刺客信条Ⅲ》将时间背景设定在了美国革命战争期间，那么对战场的刻画就是必须的，身为刺客不可以正面出现在战场上？这么想的话你就大错特错了。在育碧发布会上公布的视频影像中，康纳骑着一匹战马，以一骑当千之势杀进英军的阵地，一箭命中对方主将，在确认其圣殿骑士的身分后，抡起战斧面不改色地就取走敌人了性命。

如果觉得陆上战争看着不过瘾，那么就试试海战如何？在索尼发布会上公开的试玩演示中，玩家可以控制角色直接掌舵，驾驶战船在暴风雨中与敌方进行激烈交火，并在破坏敌方防御后强行登船，又一场近身恶战即将展开。


▲火爆的战船战仅是本作的大场面之一。

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006. Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners.



刺客的丛林狩猎之旅



▲前方有一群无害的鹿，是时候开始狩猎了。

在本作已公开的影像和截图中，丛林场景的出镜率很高，身手敏捷的康纳利用树枝完成一系列跳跃，其动作的流畅度就仿佛年轻的埃泰尔与 Ezio 在城市楼房间行动一般。既然是丛林，那么肯定就少不了动物，像鹿这种相对温顺的动物是不会具有什么攻击性的，但野狼就完全不同了，成群行动的野狼极有可能对康纳的行动构成威胁，因此行走于丛林之中的玩家应时刻保持警惕。动物的身上有着不少好东西，康纳可以将猎杀它们后获得素材出售给 NPC。在官方最近公开的一段试玩演示中，还有专门针对某种动物皮毛和肉的分支任务出现，交付此类型任务的对象自然是部落或城镇中的商贩。制作小组明确表示，本作庞大的地图场景中会有数量惊人的分支任务等待着玩家去执行，这很有可能导致玩家扔下主线任务不管，转而积极投身于分支任务的探索。这样不务正业，真的没有关系吗？（笑）

E3现场试玩报告



▲本作的多人模式中会有穿着打扮类似于印第安人的角色出现。



◀武器种类的增多有利于连杀动作的多样化。



▶天气变化也会成为本作的一大要素。

（本试玩报告由星夜提供）

育碧在今年 E3 展上给我们以太多惊喜，就算是《刺客信条Ⅲ》这个已经公布数月的游戏也是惊喜不断，Wii U 版竟然直接以试玩 DEMO 的形态参展，育碧的效率真是令人惊叹。不过 Wii U 版是由育碧的工作人员进行操作演示，一对一地进行讲解。这次我主要试玩的是 PS3 版。

育碧为《刺客信条Ⅲ》提供了全方位的展示，既有单人模式试玩，又有多人试玩，还有一个小黑屋由开发人员轮流向观众进行深入讲解。进入游戏后，不得不为育碧最新的 Anvil Next 引擎由衷赞叹，其画面表现力已经将 PS3 机能推向极限。据开发人员所说，本作将会有浓厚的 RPG 色彩，在各种小村镇里会碰到大量分支任务，因为场景规模巨大，无视主线剧情，到处自由探索也能让你乐在其中。

“树”这个要素在本作的游戏系统中扮演着非常重要的作用，DEMO 中有一幕让我印象深刻：操作康纳爬到树枝上，可以将绳索射向敌人，然后康纳从树枝上跃下，利用自身重力将敌人吊到树枝上，相当于执行了绞刑。本作的血腥程度有所提高，使用印第安战斧狂砍敌人、血溅五步的场面彰显了康纳野蛮的一面，战斗与前几作相比显得更有力量感。康纳动作的速度感也大大增强，从奔跑到攀绳上屋顶，动作一气呵成，从高处用弓箭杀敌的动作也十分帅气。

育碧这次更加重点宣传的是本作的多人模式，试玩关卡是在一个冰天雪地的印第安部落，试玩者按 4 人一组组队，与对方的队伍抢占三个据点。多人模式中的角色打扮与普通 NPC 无异，占领一个据点后，可以混入 NPC 的人群中，和其他 NPC 聊聊天，对方将很难发现你的存在。不过一旦动作幅度较大，显得与其他 NPC 有所区别，立刻就会被对手发现，不过场景中有的是可以躲避和攀爬的地方，因为攻防转换很快，多人模式既有潜行的乐趣，又充满紧张刺激感。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 金馆长 美编 NINA

分裂细胞 黑名单	Ubisoft	动作射击
多机种 Splinter Cell Blacklist		美版
预定2013年春	对应人数未定	未定
对应机种为WiiU、PS3及X360		



说实话我从来没想过会在今年再次看见我们这位“游戏界第一特工”山姆·费舍尔大叔（当然不算E3开始之前的泄密工作）。这位历经沉浮的中年男人又走回了我们的视线，随身带着那套上百万美元的间谍装备和经典的三只绿幽幽的眼睛。这次山姆大叔不再是那个苦大仇深一心为女儿复仇的中年失意男子，而是重新成为了为美国扫除各种威胁的“第三梯队”成员，而且这次他的工作不再是“见不得光”的，而且，很多时候他的工作是非常“光明正大”的……

任务目标 黑名单

事情发生在2008年那次“分裂细胞行动”之后。某国以钳制资源出口的方式向美国下了最后通牒：要么撤出所有部署在该国的部队，要么就自尝恶果。这份威胁还附带了一纸黑名单，上面列出了美国很多高价值目标的具体资料以及一些国有财产的详细信息，表示对方有能力强制性地达到他们想要的成果。美国政府紧急召唤山姆·费舍尔。在执行任务过程中山姆将有一个专门的支援团队、一套独立的战术谍报系统SMI（Strategic Mission Interface）来为他的行动做参谋。山姆这次的任务不是探听情报等等简单的工作，他周旋于两个大战一触即发的国家。

当然美国政府也会给予费舍尔必要的支援，比如足以应付一场大规模交火的火力配备以及空中支援等等，因为这个任务只有费舍尔一个人执行，当然，这个任务还是和其他的第三梯队任务一样：美国政府并不为该任务的结果做任何形式的买单。

（注：第三梯队行动准则：可以在任何第三梯队特工认为合适的时机使用任何合适的手段达成目的，但是任务一旦失败，美国政府将不承认与该名特工有任何联系）



▲费舍尔新的支援小组，看起来很高科技的样子。

重现神威

中东某地。

一个包着头的武装人员抱着一个重伤的士兵走进了帐篷，他用当地的土语招呼着另外两个士兵快参与到抢救中，看着两个同伴把伤员抬了进去，这个包着头巾的人也跟着走了进去。他的眼光不断地在两个抢救的士兵之间游移，这引起了营地指挥官的注意。

“你是谁？”指挥官上前询问，“把你的头巾拿下来！”

包着头的男子什么话也没说，突然一把把指挥官挟持在怀里，掏出他的枪干掉了另外两个试图扑过来的士兵。并把指挥官按倒在地：“现在你需要告诉我你们接下来的配置和营地的情况。”

“呸，美国狗……”男子抹了抹脸上的唾沫，拔出了战术军刀。

两分钟后，男子脱下了身上的阿拉伯服饰，露出了一身高科技战斗服，“山姆·费舍尔，任务继续。”



◀在破落的村庄中这一身高科技显得格格不入。

©Ubisoft

更多，访问：73139.blog.163.com

快节奏潜入、暗杀

山姆·费舍尔作为最顶尖的特工，除了能熟练运用一身高科技装备外，他自己本人也拥有着出色的战斗直觉，他可以标记出敌人的位置，并瞬间爆发自己的肾上腺素以流畅的动作杀掉所有被标记的敌人。这也保证他的战斗节奏比以前快很多。

当然，使用肾上腺素爆发也是有条件的，先需要通过暗杀敌人积攒足够的肾上腺点数。

费舍尔开启自己的侦测设备，经过红外扫描之后他发现敌人配置比较分散，很难保证一一消灭不被发现，所以他决定爆发肾上腺素解决这个问题。

他面前的帐篷外面就有一个敌人，划开帐篷，费舍尔悄悄钻了进去，面前这个家伙不知大难临头，对周围的状况毫无警觉。费舍尔直接把他拉进来一刀杀掉，这下已经攒够了爆发的资本。

费舍尔利用锁定装备标记了三个敌人，在他的雷达中，这三个敌人头部已经显示了致命的红色箭头，静待他的杀戮。

费舍尔没有让这一刻等待到太久，他飞速冲出帐篷，“啪啪啪”三枪准确地打爆了刚才被标记的三个敌人的脑袋。其他敌人这时候才意识到敌人来袭，不过已经太晚了，跳过掩体的费舍尔直接出现在一个惊愕的敌兵面前，一刀之后把这家伙还原成了尸体，然后利用刚才的肉搏攻击积累的肾上腺素点数费舍尔再次快速标记并消灭了最后两个敌人，一些列动作一气呵成，从开始战斗到战斗结束总共只有十秒左右的时间。



▲标记的时候切记藏好自己。



▲击毙敌人，只需一点。

先进装备辅助的短兵相接



▲敌人躲在这里就是“找死”的代名词。



▲知己知彼，百战不殆。



▲不只是潜入和暗杀，直接交火也是费舍尔的选择之一。

爬上悬崖的费舍尔一路前进还算顺利，暗杀掉几个挡路的敌兵后费舍尔来到了小镇正中，这里他遇到了一点麻烦：虽然利用带电的十字弓干掉了敌人的巡逻兵，但是还是被敌人赶到的增援堵在了屋顶上。

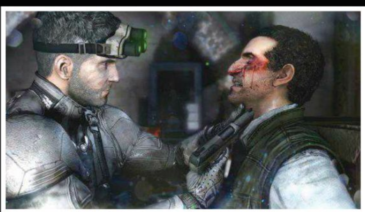
眼看肯定没办法绕过去，费舍尔选择消灭这些敌人。先侦察一下敌情，然后跳下去干掉敌人的一个巡逻兵，费舍尔还未等身形停稳就爆发肾上腺素冲了出去，准确地点死了两个正欲举枪的敌兵，然后从房间里一路躲避敌人的火力冲了出去，没想到在外面被敌人的重机枪压在了掩体后面。

敌人得意地准备过去捉鱼，当然如果被这样抓住，费舍尔也就不配待在第三梯队了，只见他迅速地呼叫了一句什么，一枚精确制导炸弹迅速地从天而降将面前所有敌人炸上了天……

完成任务！

消灭掉增援的敌兵，费舍尔来到敌人老巢外面，不过刚才外面已经打翻天了，里面应该不会没有准备吧……不过特工应该做的并不是直接把门炸开冲进去，里面情况不明，万一直接把 VIP 给炸死可就得不偿失了。

费舍尔的选择是蛇眼探测器，从门缝下面伸进去看清了屋里的情形。



▲虽然只能看见脚，“蛇眼”也能帮我们标记敌人。



▲满脸写着“找死”两字的敌人头目。



▲从这个角度能更好地欣赏整容后的大叔，不得不说还是三绿眼看着舒服一些。

标记了敌人之后费舍尔用一枚微型炸弹炸开了门，趁敌人被冲击波震倒在地的时候冲了进去干掉了所有的卫兵，敌人头目刚想掏枪反抗，费舍尔已经直接打废了他的胳膊。

“我要黑名单！”费舍尔把对方头目按在墙上，他一向不习惯拐弯抹角。

“混蛋美国人，像个牛仔一样，嗯？”对手的头目明显不想告诉他，还在高声咒骂，虽然最后山姆眼见问不出来什么东西只好崩了这个疯子，但是这位头目成功地把时间拖到了援兵到来的时候——虽然这对他被击毙一事没什么影响。

“好吧总部，请开启 UAV，我们要准备撤退了……”

费舍尔这次的冒险记录到这里戛然而止，让我们期待明年与他的正式相会吧！

更多，访问：73139.blog.163.com



Ubisoft的发布会可谓精彩不断，当然，除了那些我们都知道一定会出的续作性质的作品之外，最令人惊喜的就是这款《监察风云》了。这个十几分钟的预告片很有“味道”，看过的人都大呼过瘾，看完出门就向世界宣布：又一款神作诞生啦！

真有这么神？各位玩家请结合那段影像，听我细细道来。

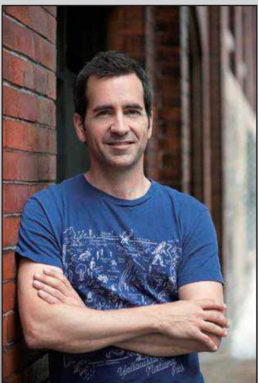
文 金馆长

美编 心の永恒

监察风云	Ubisoft		动作
多机种	Watch Dogs		美版
	预定2013年内	未定	未定
	对应机种为PS3及X360		

小知识：育碧蒙特利尔

育碧蒙特利尔是育碧在加拿大的分部，最早建立与1997年。最初只负责开发小软件和一些小品级的游戏，但是现在已经是一个拥有两千五百多名员工的世界上最大的开发商之一。代表作品有《波斯王子 时之沙》三部曲、“《分裂细胞》系列”、“《孤岛惊魂》系列”、“《彩虹六号 维加斯》系列”以及“《刺客信条》系列”。著名的美女制作人婕德·雷蒙德就是该分部的成员。



▲制作人在他们那座“红砖大楼”前的艺术照。

网络化世界与黑客特工

芝加哥的夜，繁华，车水马龙。

“我能看到一切被覆盖和掩藏的数据……”我们控制的男子亚当·皮尔斯走在大街上，这是他的独白，从他的打扮很难认出他是世界上顶级的黑客和特务工作者，而他的工具，就是手里的那部看起来很不起眼的手机。就像题头图那里显示的一样，一部手机可以让皮尔斯看到整个世界，无论是谁用什么方法藏起了什么数据，只要皮尔斯想看，就能看到。

在预告片中，我们无数次可以看到这样的场景：皮尔斯使用自己的手机调查周围的任务和设施的资料，可以看出在游戏中的世界，网络已经普及到生活的方方面面，只要皮尔斯希望，他就可以窥探到一切他想要知道的东西。



■被网络覆盖的世界，你做什么都会被他看到。



▲皮尔斯面前没有隐私，包括你是个艾滋病阳性……

更多，访问：73139.blog.163.com



◀那边叫刺客视点，那这个干脆叫监察视点好了。

▼看到自己的样子好滑稽……



执行秘密任务

皮尔斯来到酒吧的目的当然不仅仅是为了偷取不值钱的情报，他的主要目标是杀掉委托人要他杀的目标人物，为了达成目的，他要先和他一个亚洲裔的同伴会面，虽然两人有一定的意见分歧，说不定以前还互相追杀过，但是为了完成任务两人还是决定配合，皮尔斯从他的同伴那里接来了一支手枪。

有了武器，那么下面需要掌控的就是目标任务德马尔科的行踪，这间舞厅多得是德马尔科的人，随随便便地皮尔斯就监听到了他手下的一个电话，那名手下认出了皮尔斯，经过紧张的讨论，他们决定先把皮尔斯控制下来，然后等德马尔科来了之后再做打算，不过可惜的是如意算盘虽然打得精，但是皮尔斯已经全都知道了，他决定直接去外面拦截德马尔科，这里，他用了一点小小的暴力。

来到外面，皮尔斯干了一件很花哨的拦截工作——他直接黑掉了交通指示设备。然后一起大车祸被人工制造了出来，接下来，才是工作的核心内容……

《刺客信条》风格的搜查

皮尔斯作为特工是非常合格的，因为他有特工最合适的素质：往人堆里一钻就消失得无影无踪，这也是我们的刺客们最擅长的，联想到两款游戏其实师出同门，又都是表现这种暗地工作，风格类似也情有可原。

刺客信条可以通过开启刺客视点看到关键人物，这样调查的时候就不会让人觉得一团乱麻——虽然皮尔斯没有这种特殊能力，但是他可以用无所不能的手机调查，只要看到人物头上出现调查标记，就说明这个人身上携带了可以HACK的电子设备，过去走一圈，皮尔斯就能神不知鬼不觉地偷到他想要的数据，而且不只是获取数据这么简单，在演示关卡的最后还可以通过HACK监视器看到自己周围的情况。

枪战环节


■120多颗子弹，标准的战斗配置啊……

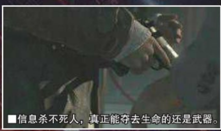
目标已经被控制住，那么下一步就是擒杀这家伙了，也就是说，技术性工作结束,该用枪说话了。

本作虽然重点在于侦察环节，但是战斗环节一点也不含糊，射击手感非常不错，还能利用掩体射击，就连这个小如绿豆的准星也让人想起了前不久大红大紫的《马克斯・佩恩3》……

从弹药准备量来看，本作的枪战绝不是简简单单的辅助环节或者“走过场”，说不定还会有更加激烈的战斗环节。

接下来出现了非常令人激动的场面：皮尔斯直接划过掩体开枪杀死了敌人，场面很帅，动作很流畅。看来本作在战斗中对场景的利用方面做的不错，应该还有更多利用场景战斗的情形。随后他还从敌人手里捡到了一把武器，战斗更加轻松了。

最后，皮尔斯找到了目标人物，对方试图提供数据让皮尔斯饶他一命，未果，直接被皮尔斯一枪崩了……


■信息杀不死人，真正能夺去生命的还是武器。


■谁说书生不杀人。


■相信还有其他的选择。


■乱中取胜，夺上将首级。


■很多纯动作射击游戏里都有这样的场面。

大特工网络

杀了人的皮尔斯仓皇逃窜……事情没有那么简单！视角转移到另外一个间谍的身上，这名间谍叫做 Bixxel 44，他接到了保护皮尔斯逃走的命令，然后玩家转而控制 Bixxel 44！当然，接到命令的不只是他，全城的黑客特工都开始了保护皮尔斯的行动……

这个发布命令的人到底是谁？他为什么可以控制全城的黑客特工来完成任务？皮尔斯到底是我们扮演的主角还是只是一个小喽啰？一切的一切，都要等制作组给我们一一揭开了……



■全城特工开始行动！



■其实Bixxel 44更像是一个玩家的ID。

根据已有情报的分析

本作可能是动作与策略相结合的,我们扮演的是幕后操纵这些特工的人,我们的目的是获得情报或者完成委托,我们的人可以分为行动组和掩护组等等小组,然后我们自己可以控制行动组和掩护组的分布已经工作状态,然后还可以扮演具体特工来完成相应的任务。

另外本作画面极为惊人,有可能会有下世代机种的版本。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 华尔兹 美编 anubis

本作的故事背景将再次围绕这座神秘的岛屿，看过《LOST》、《神秘岛》等作品的玩家一定对这种岛屿探索类型的游戏赞不绝口。游戏自一年前亮相开始，我们便一直期盼着本作能放出更多的消息。在育碧发布会上，该作表现颇为惊艳，除了引以为豪的画面表现外，各种类似《未知海域》、《COD》等游戏的场景互动要素充斥其中，此外游戏一大亮点将是幻觉状态下所引发出的各种极具张力的剧情，令人充满期待。




■癫狂的Vaas将在本作出尽风头。


■性感叛逆的斯特拉。

孤岛惊魂3	Ubisoft	主视角射击
多机种 Far Cry 3		美版
预订2012年9月4日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

新要素披露

《孤岛惊魂 3》的故事将集中于贾森 布罗迪（Jason Brody）身上，这名遇难者将在这座岛上试图生存，并拯救自己的几名同伴。与其对立的则是疯狂的海盗 Vaas，看过之前宣传片的玩家一定会对这个疯子印象深刻。这个疯癫又混乱的人物将为主角们带来很大麻烦。在展示影像中，主角十分愤怒的在寻找着 Vaas，然而其实自己早已中了 Vaas 的埋伏，Vaas 的癫狂与足智多谋，像极了《蝙蝠侠》中的魅力大反派小丑，看来这次在故事方面不会让玩家失望了。此外还有 Vaas 的妹妹，叛逆的斯特拉登场。在育碧发布会的宣传片中，贾森与斯特拉正在进行某种仪式，而贾森身上的纹身似乎表明其已融入这个岛屿的生活。



合作模式

本以为本作的合作模式将会在一个开放式的环境中利用各种互动要素来冒险，实际才发现其实本作的多人模式与正篇关系不是很大。故事的主角贾森，以及出尽风头的 Vaas 并不会在多人模式中出现，取而代之的将是警察莱昂纳多，俄国杀手米哈伊尔，前任士兵蒂莎和苏格兰暴徒凯乐姆。游戏为这 4 名角色安排了单独的剧情，而不是草草做一个合作模式了事。

选择好基本装备后，四名玩家将掩护携带着炸弹的玩家去摧毁列车桥梁。从试玩影像来看，游戏中的反派敌人对玩家的威胁几乎不存在，而且游戏的目标也非常简单直接，中间没有变化，所有玩家需要在同一时间做同样的事——轰炸，杀敌。与之前火爆异常的宣传片相去甚远。这种缺乏变化的多人模式不免让人有些担忧。

值得庆幸的是，在游戏多人模式下，画面表现一如既往的强大。此外本作的多人模式支持分屏，在同一屏幕上将支持两名玩家共同作战，相比起本篇，游戏的多人模式表现平平，期待发售后能给予玩家新的惊喜。



升级系统

加入更多野蛮粗暴的技能将是《孤岛惊魂 3》的特点之一，本作有着升级要素，随着时间的推移，玩家所控制的角色将会获得更多的经验值，逐渐解开更多的能力。比如玩家在后期可以使用通过按键发动的链刀近身攻击。随着技能的提升，游戏的难度会发生变化。



狩猎时间

孤岛上除了人类敌人外，各种野生动物也能让玩家提高警觉，虽然玩家在 2 代中就能在岛上捕杀动物，不过只会给予玩家比较小的奖励。这一次贾森杀死动物后会获得资源，可以使用它们打造弹药，换取现金，或者完成专门的狩猎任务。玩家需要确定动物们的习性，不要只徘徊于特定岛屿，只有更大范围的探索，才会找到更加多样化的狩猎目标。玩家在特定地点与敌人战斗时，很有可能招来动物的袭击，一定要做好应对准备。在宣传影像中就出现了老虎袭击的场面，让玩家防不胜防。

©2012 Ubisoft Entertainment

更多，访问：73139.blog.163.com



■希望《PES 2013》能再给力些！





KONAMI 雷电一出 势如破竹

文&摄影 胜负师　美编 一刀

说 Konami 展台是本次 E3 展最“不平衡”的展台也不为过，因为人流完完全全地倒向了展台左侧，原因是这里有《潜龙谍影崛起 复仇》的封闭试玩区，E3 开展三天都是排起转了好几个弯的长龙，人少的时候排上一次五分钟的试玩也得等上 90 分钟，人最多时往往要排三小时以上，已经赶上了《光环 4》《COD》等最热门的游戏了，但玩家的热情丝毫不减，排累了就席地而坐，雷电的魅力果然不同凡响！除此之外，Konami 展台中间有《恶魔城》新作，右侧有《ZOE》和《MGS》两个高清合集和 PSV 版《寂静岭》的试玩，至于 APP 平台的《青蛙弹珠台》试玩台也是别具一格，尝试的人同样络绎不绝。



■想进去看看吗？只要排三个小时就能得偿所愿。



■《恶魔城》也将迎来新的时代。


■神秘的 PSV 版《寂静岭》。


■ Konami 对 PSV 的支持力度还不错。



■高清化的《ZOE》不再雾蒙蒙的，感觉难度还因此有所降低。



■一般展台都有商务区，Konami 的商务区设在了二楼。



■很带感的《青蛙弹珠台》，苹果玩家可以买一个试试。

更多，访问：73139.blog.163.com



斩！夺！砍！切！

文 华尔兹　美编 anubis

潜龙谍影崛起 复仇		Konami	动作
多机种	Metal Gear Rising: Revengeance		美版
	2013年第一季度	1人	售价未定
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：未定

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

已经明确，本作并非传统的《潜龙谍影》游戏，无而代之的则是典型的白金工作室风格，除去雷电、叹号和纸箱，玩家很难找到本作与《潜龙谍影》的联系。本作在某些方面与“《忍龙 > 系列”有些相似，雷电这个角色本身比较适合白金工作室的快节奏风格，本作的重点将围绕雷电的故事，了解更多有关他作为少年军的背景和历史。



斩断一切之刃

这次的宣传片依然颇具文艺气息，整体感觉，雷电的那把刀十分锋利，各种断肢效果和砍瓜切菜一样。游戏中右摇杆控制挥刀，玩家可以通过拨动右摇杆来砍出任意角度的轨迹。在试玩演示中，所展现的内容正是如何切割岩石，卡车，桶，敌人，可以用“无所不切”来形容。这段属于一个教程，教程最后和人一般大小的西瓜是一大亮点，根据玩家斩杀的轨迹，西瓜将呈现出完全不同切面表现，颇为惊人。这也是本作的一大亮点，



©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
更多，访问：73139.blog.163.com

之所以使用右摇杆来做出挥刀动作，正是因为本作的这一系统。游戏对大部分场景都做了砍杀效果，根据玩家切面的不同，所砍出的效果也将会完全不一样。演示中还有一段将“《MGS》系列”传统的纸箱砍掉后，里面躲着一个敌人的搞笑桥段，算是向前辈致敬。

此外游戏有一种专门任由玩家砍杀切位的慢动作模式，发动后玩家可以选择喜欢的角度将敌人砍成一块一块的，真是既充满创意，又腥味十足的系统。

在慢动作斩杀时，斩杀特定位置后，可以从敌人身体中抓出蓝色物质，之后雷电会将其捏碎，此时玩家用来发动慢动作的蓝槽会全部恢复。不仅是人形敌人，在将敌人的大型机械砍掉后同样会获得这种物质。





弹反

时下主流 ACT 中都有的弹反系统在本作中将起到非常重要的作用，在敌人出招时使用防御即可弹反成功，之后画面右边会出现一个大大的“斩”字，魄力十足，紧接着进入斩杀敌人时间，此外发动弹反还可以恢复蓝槽。

试玩体验

雷电的展台设计得很用心，专门建了个房子，排队排了 1 个半小时才玩到，第二天甚至要排两小时以上的队。

刚进去放了一段录像，是以前“眼睛”移植的那个宣传片的完全版，里面被绑起来做手术的家伙叫做 jack，最后被杀了，估计这个”jack”是多个实验品项目之一，我们的雷电是最成功的“jack”。

接下来的影像是一个教官为我们说明“雷电是我们人工骨骼系列最好的作品，你们要对抗爱国者”之类的话，然后就是针对实际操作部分的说明了。

首先游戏的手感非常好，打击感很棒。当时玩的是 PS3 版，□为范围攻击（手部武器），△为正面攻击（脚部武器），两个按键组合会衍生出不同的出招，有点像《猎天使魔女》的连击系统，× 键为跳跃，没有二段跳，但可以蹬墙跳。 R2 是发动忍者奔跑状态。R1 为防御，○是发动诸如暗杀之类动作的特殊键，还有从楼顶跳下来直接杀死敌人这类特殊动作。按 L2 可以进入刀剑模式，此时敌人动作停止，雷电可以尽情砍杀，消耗 hp 下面的蓝色槽。此技能可随时发动，但是敌人必须在攻击范围内。右摇杆的砍杀操作速度奇快无比，非常爽快。在空中也可以发动，比如预告片中的砍直升机桥段。

战斗中画面右方还有统计将敌人砍成多少块，杀了多少人，连击数是多少，并且是用汉字表示。

由于试玩时间太短，本人没有遇到从敌人体内拿出蓝色物质的那个，多半时间只是在海滩上训练了一下，教学关会出现一个和人一样大的西瓜，声音很搞怪，此外还有带人质敌人的靶子出现。

这游戏总体来说是非常爽的，不愧是白金出品，游戏中的连击系统不错，也有魔女那种脚刀连踢，而且颇具打击与真实感。游戏还有许多系统尚不明，比如把敌人腰斩，然后取得蓝色的物质，还有暗杀系统，捡武器系统（预告片中捡了一根长棍）。还有就是剧情也很吸引人，留下了很多问号，由于没有讲主线，估计不会有《MGS》里面的长篇大论，

最后，画面不错，每一刀都有压缩空气的感觉，不会有 ps3 版《魔女》的丢现象帧，期待白金会给我们一个最爽快的 metal gear!

文：霍比特人

特殊动作

游戏设有特殊键，PS3 版是○，X360 版是 B。在雷电与敌人处于特殊位置时，按下便可发动特殊攻击，大多数情况下是从背后暗杀，或者是由上往下发动奇袭，在《忍龙》、《刺客信条》等游戏中都有此设定。



奔跑状态

此次控制雷电速度将是一个亮点，奔跑状态下会体验到全新的爽快感。在试玩中玩家在即将崩塌的桥上奔跑，如果想活下去，必须保持自己的速度，在冲刺中雷电会挥剑弹开敌人的子弹。以忍者速度冲刺中，极具速度感与爆发力。雷电除了刀外，还可以装备导弹发射装置，之后使用导弹将直升机摧毁，这一过程酣畅淋漓，毫无拖沓感。



更多，访问：73139.blog.163.com

文 八重樱 美编 NINA



Castlevania 2 Lords of Shadow

恶魔城 暗影之王2	Konami	动作
多机种 Castlevania: Lords of Shadow 2		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		



◀德古拉化的加百列用手指温柔地拂过一口石棺，躺在其中的正是他心爱妻子的遗体。尽管已不再是人类，但加百列的人性却并未完全泯灭。

▶释放力量看似是个痛苦的过程。当力量完全释放之后，加百列就可以自由使用各项吸血鬼的能力，包括变身成黑雾、狼、蝙蝠，以及瞬移。



首先，让我们先来回忆一下《恶魔城 暗影之王》的剧情。1047年，隶属于灯光教团的骑士加百列·贝尔蒙特为拯救被邪恶杀死的妻子，独自前往暗影之王所在的恶魔城。尽管最终加百列击败了撒旦，但他的妻子并未能如愿复活，而是灵魂前往了天国。时间一转到了现代，加百列竟然成为了吸血鬼德古拉，而且撒旦也即将复活。如果德古拉想要解除身上的不死诅咒，就要再度与撒旦交手……OK，上述这些就是前作的故事梗概。从结局可以明显看出，制作组是铁了心要做续作的，何时公布不过是时间上的问题而已。

▶这座古老的城堡如今已成为德古拉的居所，即使灯光教团派出千军万马，恐怕也难以踏入城中一步吧？



▼不过显然灯光教团也是有备而来的，瞧这机械泰坦，虽然满身的铁链与钉子挡不住粗制滥造的事实，但至少气势确实够足。而为应对泰坦，德古拉也需要吸血来补充体力。





▲轻蔑、憎恶、痛苦与悲伤，在德古拉的脸上能看到多种复杂情感交融在一起。



◀在影像的最后，出现了一位身穿黑衣、有一头银色长发的持剑男子，虽然没有给正脸，但从造型上看与《恶魔城 暗影之王 命运之镜》中的阿鲁卡多极为相似。倘若果真如此，也算是喜闻乐见的超展开吧……

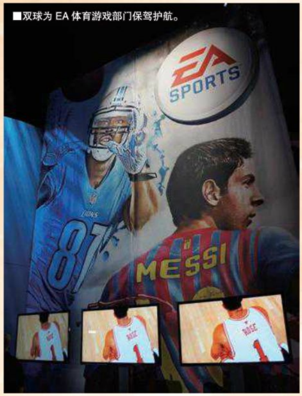
在今年的E3上，Konami带来了首段《恶魔城 暗影之王2》的宣传影像，影像制作得颇有动作大片的风范，镜头视角的切换、人物动作与背景音乐的配合均恰到好处，绝对会吊起玩家们的胃口。但冷静下来仔细想想，不免产生新的质疑，首先，从影像来看时间显然还是在近一千年前，根本不是前作结尾时的现代；其次，德古拉化的加百列所面对的敌人也并非是撒旦，而是灯光教团。那么或许本作的目的是补完加百列化为吸血鬼的相关剧情？由于官方除了这段影像外没有再公布任何文字情报，因此也只能根据影像加以推测了。在这段长达3分钟的预告影像中，都包含了哪些信息呢？一起来看看吧！

©2012 Konami Digital Entertainment

更多，访问：73139.blog.163.com




■EA 展台一角。



■双球为 EA 体育游戏部门保驾护航。

EA 车枪球的完美诠释

文&摄影 胜负师 美编 一刀

EA 在展台设计方面可谓四平八稳，展台中央设置了一个圆形区域，上方的环形设计显得简约大气。除了中间那块最大的屏幕用于滚动播放各项新作的预告片，在这个大圆环上摆放的其他屏幕都只对应一款新作，而这个屏幕的下方也正是这一新作的试玩区域，可谓一目了然。虽然 EA 展台的四周也有墙，但有一定间隔，建得比较通透，基本上还是可以很容易地进入中央区域。作为老牌的欧美发行商，EA 游戏最能体现美式游戏目前车枪球当道的基本特性，车有《极品飞车 新最高通缉》，枪有《战地 3》加强版、《荣誉勋章》，球有《FIFA13》、《麦登橄榄球 13》、《NHL13》等各种 13，这些都成为了老美们在 EA 展台驻足停留的理由。没有一个掌机游戏，没有一个手机游戏，做最纯粹的自己，这就是 EA。



■今年流行把媒体发的奖贴上一排。



■想在打枪游戏中杀出重围并不容易。



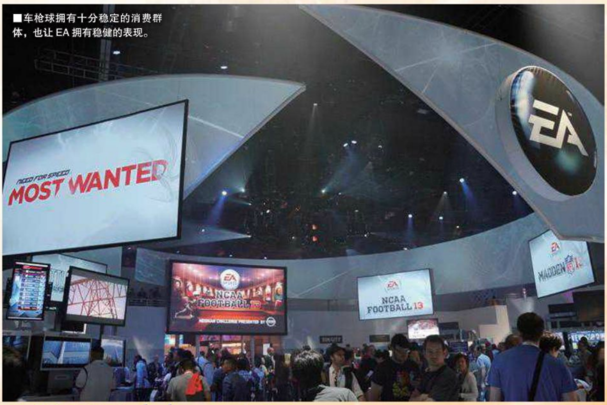
■从圆环里面和外面看感觉颇有些不同。



■NHL 冰球，纯正的老美运动。

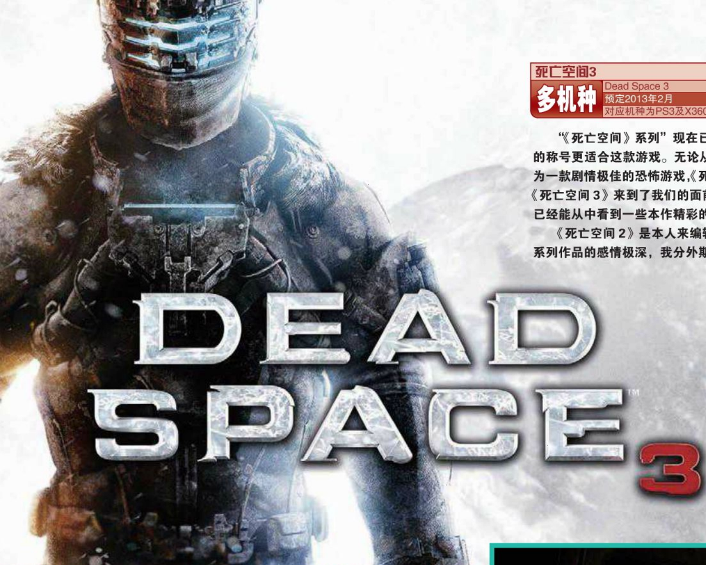


■《战地 3》是 EA 品牌培育的成功案例。



■车枪球拥有十分稳定的消费群体，也让 EA 拥有稳健的表现。

更多，访问：73139.blog.163.com



死亡空间3	EA		动作射击
多机种	Dead Space 3		美版
	预定2013年2月	1～2人	未定
	对应机种为PS3及X360		

“《死亡空间》系列”现在已经彻底摆脱了“黑马”的地位，我想，“王者”的称号更适合这款游戏。无论从作为一款有着爽快的战斗的射击游戏还是作为一款剧情极佳的恐怖游戏，《死亡空间2》都已经做到了近乎无可挑剔，现在，《死亡空间3》来到了我们的面前，虽然目前公布的信息还不算多，但是我们已经能从中看到一些本作精彩的地方。

《死亡空间2》是本人来编辑部制作的第一款游戏攻略，可以说我对这个系列作品的感情极深，我分外期待能与本作在明年二月会面。

文 金馆长 美编 anubis

神经错乱者艾萨克

确切来讲，我们知道艾萨克已经陷入严重的精神错乱并不是在这次E3，最早EA公布本作的存在的时候我们就已经知道艾萨克的精神并不那么正常，他经常会莫名其妙地对着空气说：“你闭嘴！”等等，在旁人看来这简直是100%的神经病。艾萨克经常和一个带着红色头盔的家伙协同作战，而他的同伴看起来也不那么正常，那么我们是不是可以猜测，这个同伴本来就是艾萨克臆想和虚构出来的？

其实在这一点上精研过2代剧情的玩家肯定会记得这么一个细节，在游戏通关后，标题画面会出现几个统一教文字，如果把这段文字按照EA发行的统一教词典翻译的话，应该是“Welcome Back Nicole”。这个Nicole就是在一代里挂了的艾萨克前女友，难道说这段伏笔埋到了现在才用吗？


▲不知道这个同伴的登场有没有受到网友们《质量效应3》结局阴谋论的影响。


■标准的双人合作模式


■来吧来吧我不怕你！哥们儿！开火杀怪物啦！

双人协作

这大概是本作最大的变更点和争议点。

现在的动作射击游戏故事模式允许双人协作并不是什么稀罕事，本作之前的系列作品艾萨克都是独闯龙潭，这次（可能）由于剧情的原因，我们多了一个同伴，于是《死亡空间3》终于顺应潮流地开放了双人合作模式。

我们合作的对象就是前面提到的那个不知道是不是真人的家伙，这家伙和艾萨克使用相同的装备和相同的能力，还可以和艾萨克在战斗中使用一些特别的合作攻击手段，比如预告片中经典的“背靠背”。要知道在一款战斗难度偏高的动作射击游戏中，有人和你合作会大幅降低战斗难度……

是的，战斗难度大幅降低了，恐怖度是不是也会大幅降低？

本作最令人称道的一点就是出色的气氛营造，一个人在鬼影幢幢的“死亡空间”里冒险，你不会知道什么时候会被什么东西吓一跳。这种孤独的恐惧感伴随整个流程，但是如果多了一个人给你壮胆呢？

希望本作的恐怖感不会随着游戏人数的增加而减少，不过话说回来，如果能让两人合作都能感觉到刺骨的恐怖，那本作真的就会真的成为教科书式的恐怖游戏。

更多，访问：73139.blog.163.com

升级的武器装备


■这把武器就是导致军队被怪物打得满地找牙的元凶

充满个性的武器一直是本作最大的魅力之一，和一般射击游戏截然不同的武器设定（其实更多的时候我们手里的武器都像工程用品）让不少玩家用起来别有一番新鲜感，不过一代和二代的相同武器变化不大，多少让玩家有点失望，这回好了，EA 告诉大家，你们在《死亡空间 3》能用到完全不同的武器！

比如说上面大家看到的那把抢了镜头的武器，从枪型上来看应该是军队制式武器脉冲步枪（PULSE RIFLE），但是挂在下面的弹筒则是这次的特色——很多武器都通过加挂副武器的方式改变了攻击方式，制作方承认这把步枪还有可能加挂刺刀。而我们熟悉的切割枪，也将会有一些新的特性。

除了武器，我们这次还能在装甲上动手脚，当然这次可不是千人一面的那些护甲，我们可以自己设计护甲花纹！保证你的护甲和别人完全不一样。


■什么？你问我想要什么效果的护甲？完全无敌的有么？


■一想到能用新的方式杀怪物，我就有一种莫名其妙的……兴奋感。


■蜘蛛无疑是一种令人感到恐怖的昆虫，尤其是这么大的个头。

大魄力的演出场面

本系列中一直不乏大魄力的演出场面，比如一代最后和 Hive Mind 的战斗、二代的最后一战等等，这些战斗场面都受到了粉丝们的一致好评，唯一的遗憾就是太少了，如果能多一些这样的场面就太好了。

那么这次也一并满足你好了！本作的大魄力场面数量相当多，在预告片中出现的巨大蜘蛛型死灵体重重趴在了玩家的面前，整个画面为之一震！相信这个蜘蛛将给玩家带来很大的麻烦。

值得注意到还有昙花一现的触手怪，到不是因为别的，这家伙一出现，我毫不犹豫地想起了 Hive Mind，难道说本作将会再次和这个十几层楼高的怪物母体战斗？好吧我不喜欢被倒过来……

另外在某些一闪而过的画面中我们看到了更令人惊诧的一幕：有一些端着武器的人类正在恶狠狠地攻击着艾萨克，难道说本作中我们终于要跟人类敌人开战了吗（我个人对屠杀统一教教徒比较感兴趣……在被玩弄了两代之后）？


■我们终于不是永远占据距离优势的那一方了。


■你好，克拉克舰长。艾丽……你的眼睛？

小疑问：她是谁？

仔细看了预告片的同学肯定会发现预告片中出现了一个印第安血统的少女，玩过前作的玩家肯定想到了这位少女的身分：艾丽·朗福德。而且后面两人分开的时候艾萨克也大叫了一声：艾丽！间接证明了少女的身份。

但是……大家不觉得奇怪吗？艾丽的两只眼睛都完好无损，要知道上一代我们可是眼睁睁地看着斯特洛斯博士把她的眼睛刺瞎的，她是怎么搞定的？或者说，“她”真的是那个艾丽吗？

更多，访问：73139.blog.163.com



由于开发周期的缘故，EA今年并没有祭出《战地》的王牌和《COD》新作一分高下。与之相对的，今年EA将赌注和筹码全部压在了老牌系列的最新作——《荣誉勋章 战士》之上，游戏的引擎与开发均和《战地3》属于同等级别，部分设定与玩法相比系列前作有着大幅进化，是E3最受玩家与媒体瞩目的FPS作品之一。到底该作是否能重演《战地3》的辉煌，我们走着瞧！（笑）

文 九兵卫 美编 心の永恒

荣誉勋章 战士	EA	主视角射击
多机种 Medal Of Honor: Warfighter		美版
预定2012年10月23日	多人	售价未定
对应机种为PS3、X360		

故事梗概

《荣誉勋章 战士》讲述的是美国Tier1特种行动部队成员Preacher的从军故事。经过长年累月的海外派遣任务回国后，Preacher的妻子向他提出了离婚，曾是惟一精神依靠的家庭也将毁于一旦。在努力恢复家庭关系的同时，他也回想起那些为了家人而战斗的岁月。平静的生活并未持续太久，一种名为“PETN”的危险爆炸物在跨国转移时再次引发了新的争端。Preacher不得不再次召集自己的战友，重新奔赴新的战场。





来自制作人的话

《荣誉勋章 战士》的执行制作人Greg Goodrich这样描述本作："最近的新闻、电影以及畅销书内出现的相关内容，大都是刻画特种部队为了守护我们的自由而战，而本作则是从特种部队成员的个人角度出发，讲述他们的兄弟姐们和家人的故事、讲述只属于他们自己的战斗。不仅如此，Tier1特种行动部队并非只隶属于美国。多人模式下，玩家将在世界范围的舞台内作为各国的精英部队成员登场，他们怀着信念与荣誉为了国家和正义而浴血，他们需要在世界各地的武装冲突中连续征战，这就是本作想要表达的宗旨。

游戏亮点

去年的《战地3》让全世界的玩家眼前一亮，寒霜2引擎的画面表现堪称惊艳。《荣誉勋章 战士》将完美沿用这一引擎，由位于洛杉矶的Danger Close Games工作室进行开发，EA还同时请到了DICE（《战地3》开发小组）、Treyarch（《COD黑暗行动》开发小组）的核心成员参与游戏的制作，无论是开发阵容还是不俗的整体素质，我们都不难看出EA对于本作的重视程度，它在年末的“车枪球”游戏商战中将占据及其重要的地位，让我们共同期待好戏的上演。



多人联机模式参展E3



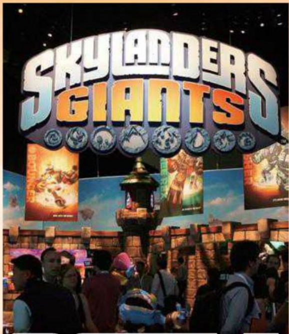


在多人游戏部分，世界各地的玩家将以本国Tier1精锐战士的身分参加战斗，他们的战场遍布全球。包括来自澳大利亚的SASR、英国的SAS、德国的KSK、波兰的GROM等等，游戏中将有12种不同国籍的精锐部队登场，这是系列作品中前所未有的设定。

本次《荣誉勋章 战士》在E3展会上提供的试玩版为8对8的多人联机模式，玩法则是传统的抢旗“Sector Control”。对战小队双方在地图上抢占的军旗满足一定数值便算胜利，这和前作的游戏方式并没有太大不同。

© 2012 Electronic Arts Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com





ACTIVISION 一作君临 一屏遮天



■在动视拥有的授权品牌中，《蜘蛛侠》的表现只能算差强人意。



■动视也有针对低龄市场的品牌。

文&摄影 胜负师　美编 一刀

Activision 的展台位于南馆一角，展台设定非常简约，巨大的厂商 LOGO 下面是一块超长的大屏幕，最多可同时显示五个 16 ： 9 的画面，更强大的是厂商为本次 E3 展特别制作了不少 80 ： 9 的特殊宣传片，超震撼！而且因为屏幕实在太长，一次肯定无法看全所有内容。由于展台是一直线结构的，让屏幕下方有很宽敞的空地，全部都可以给玩家用于排队，而事实也证明了这块空地设置上的合理性，因为右侧一半的位置几乎挤满了等待试玩的人群，与《光环 4》相比也不遑多让，而他们等上几个小时为的只是提前一睹《COD 黑暗行动 II》真容。相比之下，《变形金刚 赛博坦的陨落》等出展作品显得有些冷清，不过和《COD 黑暗行动 II》这样的千万级作品放在一起，哪怕是陪太子读书也一点儿不冤。



■《变形金刚 赛博坦的陨落》的试玩区吸引了不少变迷一探究竟。



■玩此游戏必须买相关玩具，这招太狠了！



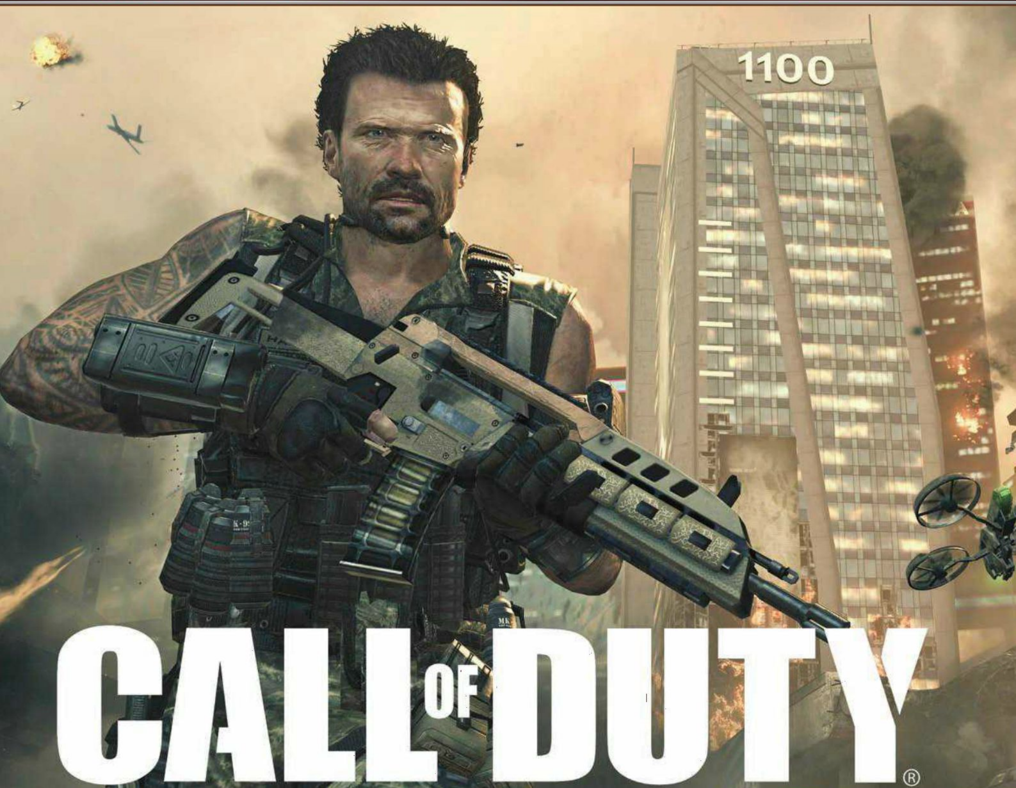
■倒计时一到，便有好戏开演。



■超长屏幕视觉冲击力十分“粗暴”但绝不简单，做这样的 80 比 9 影像可是技术活啊！

更多，访问：73139.blog.163.com

文 九兵卫 美编 NINA



CALL OF DUTY® BLACK OPS II

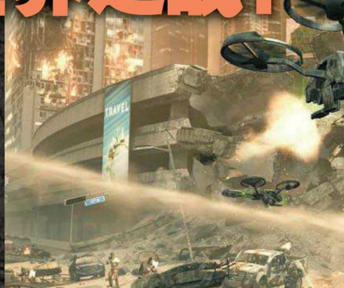
打一场近未来的世界之战！

《COD 黑暗行动 2》是今年年末最不可错过的一款作品，同时也是本届 E3 上人气最高的展出游戏。虽然经历的前几代的辉煌，玩家对于系列的要求越来越挑剔，但制作小组 Treyarch 对于本作仍然充满自信。全新的舞台设定、进化的战役模式与多人对战，还有更加好玩的丧尸模式，这一切都足以让 FANS 期待无比，让我们共同等待开战的那一天！

全新的战场

这次的《黑暗行动 2》既非还原近代的经典战役，也不是取材于真实的现代战争，而是构想了一场发生在近未来的全球战役。本作的时间背景为 2025 年，资源而导致的危机是故事的导火索。

近未来的设定使得本作相比系列前几作更像是一部科幻片，各种高科技的现代武器以及载具将在战场中被广泛，充满未来感的装备为给系列玩家带来前所未有的新鲜体验。不过即便如此，COD 依然是 COD，本作在游戏的整体风格上并没有与前作翻天覆地的变化，射击与操作方面的良好手感更是一脉相传，玩家需要做的只是去适应全新的武器以及战场环境即可。



©2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION and CALL OF DUTY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com



独特叙事方式的单机战役



上世纪60年代在多次特别行动中有着活跃表现的CIA特工Alex Mason是《黑暗行动》初代的主角，在本作中，他的儿子David Mason将作为故事的主人公出现在玩家的视野。Alex Mason在游戏里的回忆部分也会登场，传奇人物Frank Woods通过倒述的方法为我们故事的全貌。至于David Mason为何会出现在《黑暗行动2》的战场之上，目前为止还是一个未知。

目前可以判定的是，游戏将以回忆和现实两部分穿插进行，上世纪八十年代间发生一些特殊事件与行动将成为引爆故事的导火索。由于这两部分的时间间隔非常大，因此本次的故事部分非常值得我们期待。

新玩法——Strike Force任务

Strike Force任务是本作第一次加入的新玩法，这个模式与游戏单机战役部分的结局密切相关。Strike Force任务穿插在通常的流程中，玩家的选择会同时影响任务的进行以及战役剧情的走向，最终迎来不同的结局。由于采用多分支的流程结构，玩家若想体验不同的故事就必须重新来过。

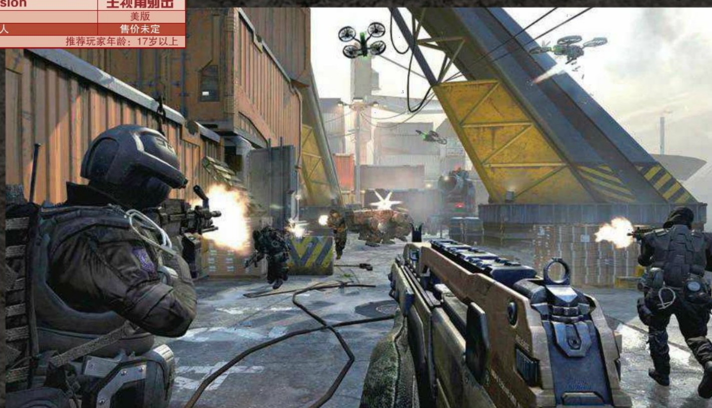
当然，Strike Force任务的玩法还远不止这些，它允许玩家操控不同的武器和载具，甚至包括喷气式战斗机以及机器人。如果玩家在任务中死亡，则游戏会继续朝着不利的方向发展，而不是直接让玩家读取之前的Checkpoint。而这一切进程都将直接决定游戏的结局。

制作小组表示，玩家在该模式中虽然不能像多人模式那样随时重生，但玩家可以随时切换自己控制的小队成员，自由地完成各种任务，这就对团队作战的策略性提出了更高的要求，让玩家感受更为真实的战场。



COD 黑暗行动Ⅱ	Actvision	主视角射击
多机种 Call of Duty:Black Ops Ⅱ		美版
预定2012年11月13日	多人	售价未定
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上





更多，访问：73139.blog.163.com

进化的多人网战



玩过系列网战的FANS应该知道，《黑暗行动》的多人联机模式一向有着不俗的素质，在玩法创新性方面给我们留下了极为深刻的印象，因此本作的网络对战部分从一开始就被全世界的玩家期待。制作小组明确表示，本作的网战将以2025年的时间背景进行设计，而非单机战役的回忆部分。全新的武器以及各种充满想象力的载具的加入会让网战的体验更加丰富有趣，特别设计的训练系统则让新玩家可以更快地融入本作中快节奏的网战。

当然，《黑暗行动2》的多人网战会更强调竞技性，武器与对战地图的设定会更加平衡且慎密，对应“COD Elite”的社区服务功能也会进一步拓展。



焕然一新的丧尸模式

富有挑战性的丧尸模式一直是Treyarch最为擅长的领域，本作中制作小组同样会为玩家准备充实的丧尸模式，制作小组表示这将是一个拥有完整战役与剧情的独立模式，这也是系列首创。和以往不同的是，《黑暗行动2》的丧尸模式基于多人联机模式进行设计，允许最大8名玩家同时参与，是前作丧尸模式的一倍。更强的联动性与合作要素值得所有玩家期待。

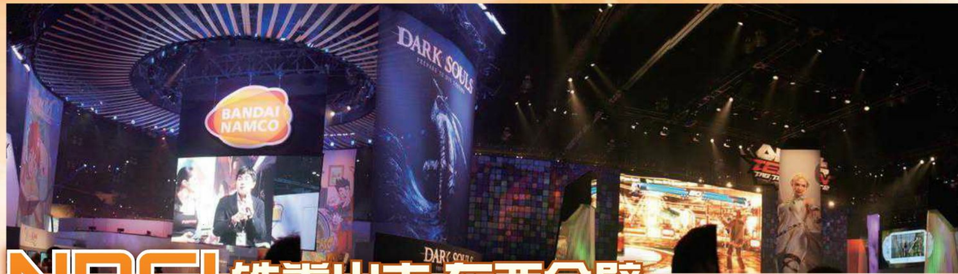


视频观感&深度解析



每年一作的《COD》向来都能给我们带来极具冲击力的视听享受，本作也不例外。虽然采用了系列前作的图形引擎，但本作整体细节的营造以及战场氛围的表现更加出色。目前游戏在E3上公布视频影像，比起去年的《现代战争3》有着很大不同，全新的近未来设定让我们耳目一新。不能否认“《COD》系列”游戏素质一向很高，但玩家的热情却明显在逐年下降，这是一种审美疲劳。玩家需要的是更有想象力的游戏内容，因此本作是否具有足够的创意以及面貌的改观将非常重要。

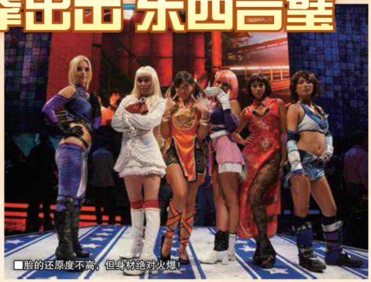
更多，访问：73139.blog.163.com



NBGI 铁拳出击 东西合璧

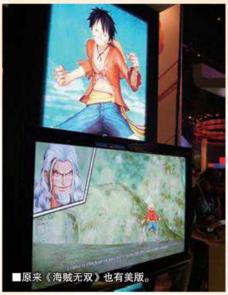
文&摄影 胜负师　美编 一刀

NBGI这次的展台布置得十分热闹，左侧三分之一的圆形区域主要宣传的是《二之国》和《黑暗之魂》加强版，另外还有《海贼无双》、《龙珠》等动漫改编游戏的试玩区，中央的小舞台处还时不时会请这些游戏的制作人讲经说法。NBGI的展台重点无疑是在右侧的铁拳区域，其占据了整个展台一半以上的面积，《铁拳TT2》大量的试玩机台分布在四周。大屏幕下方是一位专业DJ在打碟，左右两侧是NBGI特地请来的铁拳高手在进行表演赛，精彩的对战在大屏幕上播放。铁拳区的中央是一个小擂台，每隔一段时间会有COSPALY上台给大家拍照，擂台两侧是两辆美国玩家喜闻乐见的豪华跑车。除了与COSPLAY合影，铁拳展台还有“美女陪你玩游戏”的福利，SHOW GIRL们个个身材火辣，看来这些TGS的常用策略老美玩家也同样受用。


■脸的还原度不高，但身材绝对火爆！


■就算是表演赛，也要认真对待。


■很有喜感的坦克乱斗游戏。


■原来《海贼无双》也有美版。


■美女陪你玩游戏的招数虽老，但总是简单有效。


■《铁拳TT2》拥有巨大的试玩区，布置极具特色，活动也很丰富。


■搞怪的坦克COS。

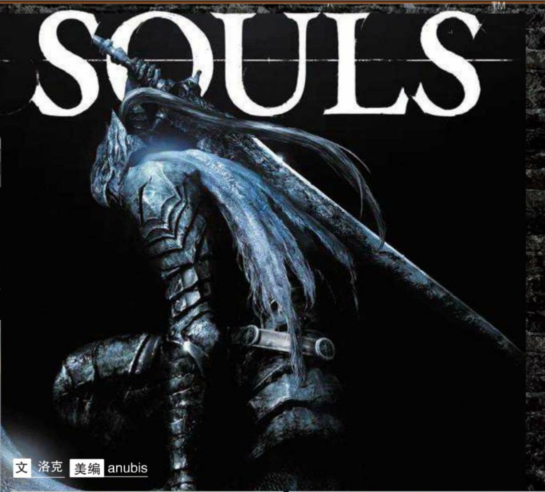


■期待《二之国》在欧美的表现。


■飞鸟，飞鸟你“肿”么了？后面的痛车不错。

更多，访问：73139.blog.163.com

DARK SOULS™



黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	NBGI	动作角色扮演
PS3 DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION		日版
预定2012年10月25日	1人	4800日元
无对应周边		

本作是2011年9月22日发售的《黑暗之魂》的加强版。本作相比原作增加了关卡、BOSS和道具等新内容。目前已经公布了本作的发售日为2012年10月25日，售价为4800日元。同时，购买了家用机初版《黑暗之魂》的玩家可以通过PSN下载到这些新增的内容，DLC售价为1200日元。在本届E3中NBGI制作组公布了游戏新增内容的部分影像和截图，接下来让我们一起看看。



■从ウ-ラシ-ル市街可以看到远方的古塔，据说那里的灵堂之森仅有ウ-ラシ-ル的王族才能够进入。

文 洛克 美编 anubis

什么是《黑暗之魂》？

《黑暗之魂》是一款具有较高难度的角色扮演类游戏，由于角色的体力、负重能力等设定较为真实，加上各式各样的强力敌人和复杂的地形，使游戏对玩家操作能力有着较大的要求。即使利用龙头石的Bug将等级刷到了满级，只要对游戏不够熟悉也难逃一死。另外，本作的地图是开放式的，除了某些特殊的地点之外，玩家初期均可以进入所有其他地点，并不受到剧情、等级等限制，在初期的时候玩家很容易误闯一些充满强敌的区域导致死亡。因此要求玩家从失败中总结经验，最终通过重重考验。游戏中虽然到处都有篝火提供给玩家回复并设置复活点，但坑爹的是使用篝火后，不仅仅是我方，包括玩家辛苦打倒的敌人也会跟着一起复活！这无疑给玩家带来了更大的挑战。





新增内容

作为一个售价1200日元的追加DLC，追加包的内容还是非常厚道的，新增不少冒险地图和全新的怪物，当然更强的BOSS也会登场。





■ウ-ラシ-ル的市民居住的市街，但此时已空无一人，这里是否有强大的敌人等着玩家到来呢？



■持有大岩之斧的石骑士，作为灵堂之森的守护者，必然是相当棘手的魔物。

ウ-ラシ-ル市街

危机四伏的地底沼泽、充满陷阱的古堡、宏伟的王城……《黑暗之魂》的一大特征便是丰富多彩的迷宫，这个ウ-ラシ-ル市街便是《深渊的亚尔特留斯》中DLC中新增的地图，这是一个被荒废的城市，强大的敌人正隐藏在废墟深处，等着主人公的到来……

关于美版和日版

和《黑暗之魂》一样，《深渊的亚尔特留斯》美版和日版不仅发售日不同，发售的版本也稍有差别，其中美版的PC版在2012年8月24日发售，PS3和X360版则定于2012年内，具体发售日还未公开。而日版预定于2012年10月25日发售，但没有X360版。不过国内玩家最关心的，想必还是港版中文是对应哪个服的DLC吧？

更多，访问：73139.blog.163.com

©2011 NBGI (C)2011 FromSoftware, Inc.



■展台一侧的媒体接待处。



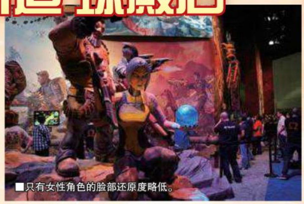


2K GAMES 枪开道 球殿后

文&摄影 胜负师 美编 一刀

说起 2K，可能更多人首先想到的是它的体育游戏品牌，但在今年的 E3 展上，2K 举起的却是打枪游戏的大旗。虽然篮球迷们期待的《NBA2K13》也有一面大墙进行宣传，但是展台正面最重要的位置却被《边境之地 2》占据，根据角色原画制作的雕像还原度非常高，路经此地的参观者十有八九会像看到漂亮的景点一般拍照留念，而且游戏本身的吸引力也相当高，排队试玩者总是排起长龙。以迪拜为舞台的现代战争游戏《特别行动 战线》的试玩区被设计在了一辆千疮百孔的大巴上，同样极具特色。另外还有像《XCOM 未知敌人》这样由 PC 即时战略游戏改编成的科幻风格动作射击作品，都预示着 2K Games 今后的发展重点。


■这组雕像的手工绝对一流。


■只有女性角色的脸部还原度略低。


■车体上留下了不少的弹孔。

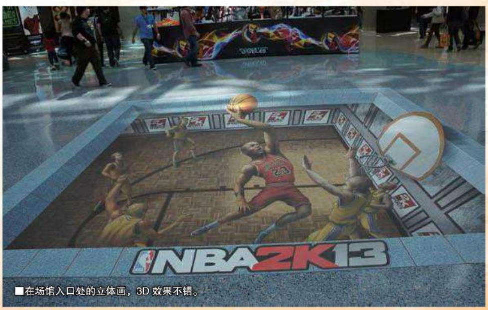


■咦？有个奇怪的人在抢镜头。


■车头部分看起来十分逼真。



■后面排队的人并不是为了《NBA2K13》，这是《边镜之地 2》的试玩队伍。

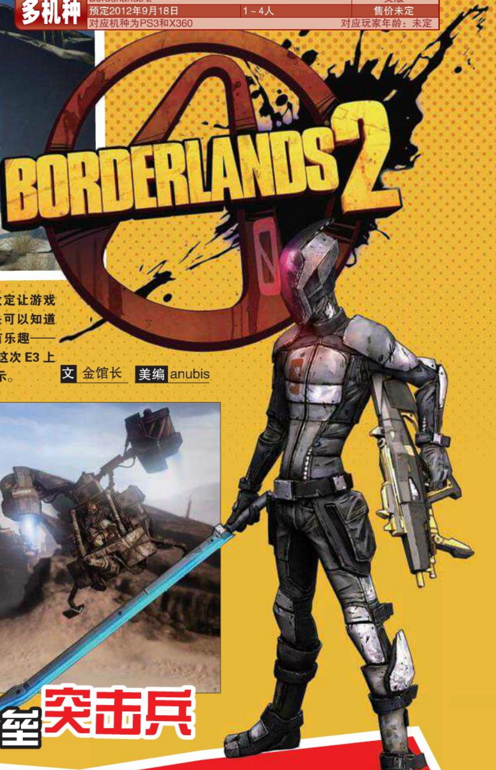


■在场馆入口处的立体画，3D 效果不错。

更多，访问：73139.blog.163.com



边境之地2	2K Games		主视角射击
多机种	Borderlands 2		美版
	预定2012年9月18日	1～4人	售价未定
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：未定



将自己定位为“射击类角色扮演游戏”的《边境之地》系列”一直都有着自己独特的魅力。独具特色的升级和技能系统让追求射击游戏深度和广度的玩家乐此不疲。今年发售的《边境之地2》将会在前作的道路上走得更远。更加细化的职业和技能设定让游戏的乐趣更足。别的不好判断，但是可以知道的是本作的联机模式将会更加富有乐趣——至少我们可以选择更多的职业了！这次E3上我们看到了新增两个职业的试玩演示。

文 金馆长 美编 anubis

神出鬼没 杀人无算 刺客



本作新增的职业之一——刺客，在故事模式中，我们的刺客姓名是零号（Zero），比起人的名字，这更像是一个杀手组织成员的代号。

刺客，顾名思义，强调一击必杀。他的战斗方式比较类似于前作的女妖（Lilith the Siren），同样都是偏向敏捷和飘逸的战斗模式，他不擅长使用拥有强大火力的重武器，但是可以使用杀伤力超强的日本刀。他可以制造出幻影（Decoy）迷惑敌人，在敌人集中火力攻击幻像的时候开启潜行状态（注：这是一个技能）绕到外面悄悄杀死敌人。虽然攻击敌人会导致潜行状态结束，但是零号有一个特性，越早出手，潜行技能冷却时间越快，所以玩家在战斗中可以配合幻影频繁使用潜行技能。

另外，零号擅长使用狙击枪，培养得当的话也可以作为队伍里的远程火力支援者存在。

30~50小时的故事模式？



接受采访的时候，制作人表示本作在故事表现力上会更上一层楼，而且还会有玩家选择的部分，任务数量也会大幅增加，保证玩家在单机的时候会获得更多的乐趣。

重火力攻击堡垒 突击兵

突击兵也是本作新增的职业，和前作的士兵比较类似，但是比士兵更暴力，更依赖枪械。某种意义上来讲，突击兵是最适合顶在前面战斗的。

突击兵的特色就是三个词：火力、火力、更猛的火力。他可以通过技能来让自己的每一发弹药都发挥最大的杀伤力。各种技能也偏向于降低装填时间以及提高火力。除此之外，作为一个随时需要顶在前面的兵士，突击兵的生存能力也不可小觑，超高的HP在保证生存率的同时也给了突击兵更多的攻击机会，足以把更多的弹药倾泻在敌人身上。每杀死一个敌人，他对敌人造成的伤害还可以提高，典型的越打越猛。

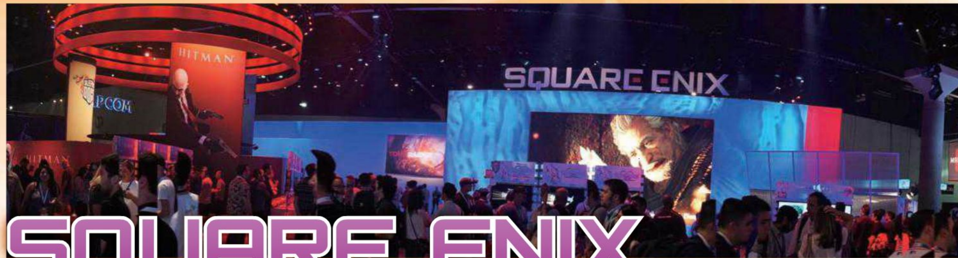
突击兵的另一个特色就是可以架炮塔，作为额外的火力点。如果玩家倾向于使用炮塔主攻的话，那么还可以通过技能强化炮塔的攻防能力，甚至可以再多放一个炮塔，这样我们最多拥有三个火力点，再凶猛的敌人也不会顶得住三个火力点的集中攻击。

所以突击兵的技能树就偏向于两个方面：强化自身战斗力或者强化枪塔的战斗能力，但是万变不离其宗，突击兵还是我们最值得信赖的前卫。





更多，访问：73139.blog.163.com



SQUARE ENIX
多元化舞台的新幻想

文&摄影 胜负师 美编 一刀

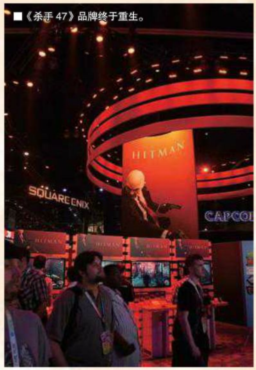
在印象中SE每次展会都会把《最终幻想》及其关联品牌放在最重要的位置，不过由于资源的反复利用，以及几款次世代《FF》的不尽人意，《最终幻想》品牌的影响力正在下降，这一点在北美市场表现得犹为明显。收购Eidos后，SE正全力扶持更具全球性的品牌，今年的E3展算是对其阶段性成果的一次最具说服力的检验。SE展台与Capcom相临，占地面积不小。大屏幕的下方摆着几排椅子，如同一个剧场，除了新作预告片，E3期间SE公布的新引擎也成为众人关注的焦点。掌机方面只给了《王国之心3D》和《最终幻想 剧场韵律》美版一些空间，左侧独立的两块大试玩区分别是《杀手47 赦免》以及原创沙箱游戏《无间龙头》，这应该是SE本年度力推的一款作品，在场馆外围到处都有本作的广告。比较有趣的是，SE的展台中有一些橱窗，里面展出了大量手办，但角色并不都是SE自家的版权角色，居然有《街霸》、《MGS》、《光环》的人物，还有德雷克和奎托斯什么的，还有明码标价，估计和新引擎一样都是来E3招商的吧。



■ SE的新引擎标榜的是CG般的即时演算画面。



■《剧场韵律》有不少女性玩家前来尝试。



■《杀手47》品牌终于重生。



□老板，来三个！



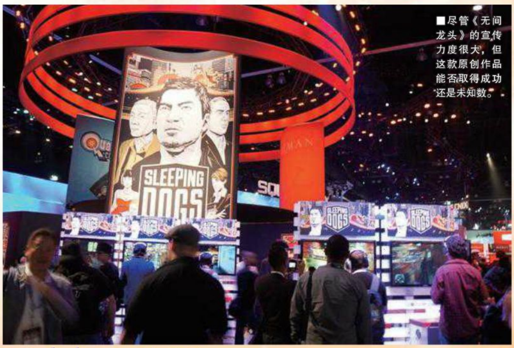
□可以更换武器装备的德雷克。



□《光环》也来SE展台捧场。



■ SE出展的几款3DS游戏，日版早已发售。



■尽管《无间龙头》的宣传力度很大，但这款原创作品能否取得成功还是未知数。

更多，访问：73139.blog.163.com

古墓丽影		Square Enix	动作冒险
多机种	Tomb Raider		美版
	预定2013年3月5日	1人	售价未定
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：未定

经典人气动作游戏“《古墓丽影》系列”的全新作品——《古墓丽影》在本次 E3 展发表会前就获得了许多玩家的关注，官方除了在展会期间放出了大量未曾曝光的游戏片段外，还在官方的“小黑屋”内提供了额外的媒体内部试玩。从影像中可以看出本作已有一定的完成度，细致的场景刻画和劳拉那真实的动作捕捉、以及荣获知名游戏媒体 IGN 给予的最佳游戏等奖项，这都似乎给对游戏的质量抱有质疑态度的粉丝们打了一针强心剂。虽然游戏的发售日延期至明年的 3 月 5 日，不过这也意味着本作将会以更高的素质、更真实的体验来献给所有的劳拉饭。

文 狼来了 美编 anubis



剧情概述

劳拉乘坐的探险船途经日本海域时不幸遇险沉没，幸存下来的年轻劳拉漂流到一座未知的小岛上。在恶劣环境中等待救援的劳拉，除了要解决饥寒温饱等问题外，还要迎击未知岛上的居民以及其他来历不明的敌人。本作是真正意义上的前传，它为我们展现了传奇女冒险家劳拉的首次冒险，并在冒险中逐渐成长为日后那个独当一面的女英雄的故事。

试玩影像透露的信息



继去年于微软发表会上公开展示了一段实机游玩片段后，本届的微软发布会中又再次演示了一段不同于之前的情节，时间上属于稍微往后的内容。当中可以看到本次年仅 21 岁的劳拉以弓箭对付敌人，而对手则使用枪械还击的场面。随后她还将挑战自身的极限，在步步惊险的大自然环境下设法求生。

◀去年的E3展中曾公布过一段劳拉从地底下逃往地面的试玩影像，而今年公布的视频就是紧接在劳拉回到地面后的求生过程。



白手起家

本次的试玩是从最初的场景开始，劳拉一开始并没有任何武器可以使用，为了躲避即将来袭的暴风雨，玩家必须设法生火来为劳拉取暖，期间会从一具倒挂的尸体上找到第一把可供使用的武器——弓箭。游戏在光影效果上的表现可说是可圈可点，不管是溅落在地面的水滴，或是阳光穿入树林中的光影反射效果，都表现的令人相当满意。此外，劳拉的一举一动都会和场景产生微妙的互动，在看到各种不同的事物时，劳拉会有不同的台词，玩家的感受就像是与劳拉一同冒险。

更多，访问
©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.

生存据点

在游戏的流程中，系统会依照玩家的进度给予“生存提示（Signs of Life）”，画面的上方会出现水晶体的图标以及具体内容，告诉玩家当前需要完成的事情，每当完成提示的内容后，劳拉都会取得一定的XP（经验值）。例如玩家在看到远处即将来临的暴风雨时，系统就会提示玩家前往雨林避难；在拿到弓箭后，也会指引玩家前去猎杀小鹿，过程中可以看到初出茅庐的劳拉所展现的青涩感，第一次杀生的劳拉与以往玩家对于劳拉老练的感觉，两者间可以说是相差甚远。

在营地（Base Camp）顺利将一开始的营火升起后，玩家就可以使用营火作为据点，在这里进行武器的升级，以及学习劳拉的各种求生技能（Survival Skills），完成系统所要求的各种事件，或是顺利击杀猎物、敌人后，玩家都会获得一定的XP，累积到一定数值后即可获得技能点数。技能的种类非常多，比如影像中显示的回收箭矢（Arrow Retrieval），作用是用弓箭杀死敌人后，可以从他们的尸体中回收箭矢。值得一提的是岛上多处都设有营地，玩家无需担心因长途跋涉而忘了返回初始营地的路。

升级武器算是本次试玩中相当重要的一部分，透过提示，玩家可以在猎物的尸体或是场景中找到材料，在收集完成后即可将武器进行升级。某些特定的机关还需要升级过的武器才能开启，例如影片中某一道卡住的门，就需要使用升级过后的特殊锤子才能撬开。



▲为了生存，劳拉不得不经历许多人生中的“第一次”，比如第一次猎杀野生动物，甚至为了生存而杀人。



新的动作要素

本作一样有着大量的动作要素，劳拉沿途将会遇到许多不可预期的事故，比如攀爬坠落在悬崖边的飞机，或是坠入陷落的下水道中。在面对这些突如其来的挑战时，游戏也在这些部分中导入了少量的QTE，增加游戏的刺激、代入感。制作人表示，本作依然是一款强调动作要素的游戏，因此并不会太过滥用QTE系统，仅希望玩家可以藉由这些指令更深刻地体验到游戏的临场感。

◀充满“《未知海域》系列”风格的攀爬。劳拉在本次的冒险中会有许多新动作，比如蹬踏墙面实现的“二段跳”。





■本作中还有少量的潜入部分，游戏内容的丰富程度是前所未有的。

战斗部分

试玩中只看到劳拉使用弓箭进行攻击，游戏采用非锁定的自由瞄准设定，在准备攻击并进入瞄准模式后，劳拉即会进入一小段时间的蓄气状态，操作手感看起来相当流畅，玩家可以轻松地操控劳拉连续射出多发箭矢。值得注意的是，当劳拉出现危机或进入濒死状态时，游戏会进入慢镜头模式，玩家可以利用这短短的几秒钟来击杀周围的敌人。

目前已知可使用的武器包括钉头锤、弓箭、枪等道具。制作人指出后期可以取得火力强大的枪支，那劳拉在本作中的招牌武器——弓箭是否就无用武之地了呢？他指出玩家无须担心这个问题，因为每个武器都有其特性，而游戏中也内建了完善的武器升级系统，因此他不认为会出现有哪个武器可以完全被舍弃的问题，相反玩家可以在适当的时机选择对应的武器更顺利地完成接踵而来的各种挑战。



■潜入失败落入敌人手中的劳拉，她将会落得何种待遇？答案在2013年3月5日揭晓。

TIPS 关于本作的命名，由于制作组将本作视为系列的新生，希望给系列的玩家带来全新的游戏体验，所以才将名字定为《古墓丽影（Tomb Raider）》且没有任何副标题，制作人也指出，虽然本作是一个全新的系列作品，但劳拉依然继承了角色先前所拥有的特质，其基本的人物设定都与前作相同，让我们一起来期待这部回归原点的冒险作品吧！

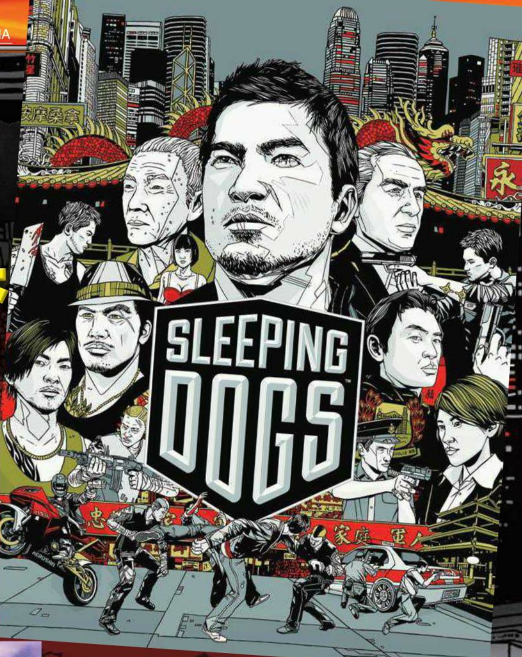
73139.blog163.com

文 九兵卫 美编 NINA

无间龙头	Square Enix	动作冒险
多机种 Sleeping Dogs		美版
预定2012年8月14日	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		

这是一款从游戏内容到任务玩法甚至连封面都很像《GTA》的作品，它的前身是由Actvison开发的“《真实犯罪》系列”，而今年被SE买下后则重新更名为《无间龙头》，以香港黑社会为主题的本作非常强调自由度，喜欢沙箱游戏的玩家不妨多关注一下游戏的情报。让我们一起往下看吧！

体验香港街头的真实犯罪！







游戏的前世今生

《无间龙头》(Sleeping Dogs)这个名字或许很多人非常陌生，但提起《真实犯罪》这部作品大家应该都略有耳闻，尤其是喜欢美式游戏的PC玩家。游戏最早由Actvison作为《真实犯罪》的系列新作从2009年进行开发并对外公布，而后由于预算以及开发周期的问题，本作被一再搁置，直到2011年Actvison终止了游戏的开发。2012年，近年来不断尝试欧美市场的Square Enix将本作买下并重新启动游戏的制作，虽然由于版权的原因，负责开发的SE伦敦工作室将游戏更名为《无间龙头》，不过游戏的内容依然精彩，非常值得我们期待。



香港黑社会



《无间龙头》的舞台发生在亚洲金融中心香港——一座孕育着不同文化、不同人群的繁华都市，各种各样的摩擦与冲突在这里日复一日地上演。游戏的主角是一位以卧底身分打击黑社会帮派的探员、香港警务处的警探沈伟(Wei Shen)，他将深入现场，在获得黑帮信任的同时阻止各种可能发生的阴谋与犯罪行为。

本作的制作人坦言游戏的灵感正是来自于大名鼎鼎的香港警匪片《无间道》。和电影中一样，虽然游戏力图还原一个真实的香港，但由于主题的表现需要，本作对于场景的刻画相对比较阴暗。并且值得一提的是，环境中细节令人印象深刻，这会大大激发玩家在探索过程中的热情。

©2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved.

更多，访问：73139.blog.163.com

自由的世界



本作是一款拥有极高开放度的动作游戏，游戏中的世界可以任由玩家自由探索，这能让我们很容易就联想到类似玩法的“《横行霸道》系列”。

制作小组称游戏融合了动作冒险与RPG的元素，视角则为第三人称方式。玩家除了徒步，还有诸如奔跑、跳跃、翻越障碍甚至攀登等能力，你可以使用不同的武器，也可以学习不同的格斗及武术技能。玩家甚至可以在游戏中驾驶各种车辆与船只，甚至还包括电单车。





开放的系统与玩法



除了激烈的枪战与火拼，令人热血喷张的近身格斗系统也同样必不可少。这部分的系统吸收了《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的特色，将极惧演出效果自由战斗展现到极致，可谓爽快满点。

玩家在游戏里可以通过完成主线剧情来解锁特殊内容以及城市中的其他区域。当然，我们也可以选择自己的方式来享受不同的游戏体验。偷窃汽车、加入搏击俱乐部、地下赌博甚至还包括和女友约会，围绕这些活动的分支任务可以让玩家打发大量的游戏时间。

《无间龙头》的自由度不仅体现在主线以及支线任务方面，玩家的行为还会决定主角的成长倾向，这样类似RPG的设定也让我们耳目一新。游戏中将经验值XP划分为三种不同类型，分别是黑帮XP、警察XP以及玩家自身的XP，进行不同的任务、做出不同的举动甚至穿著不同的衣服都会影响XP的获得，进而对游戏的流程本身产生影响。

游戏中设有在线统计和全球排行，玩家可以与好友比较分数，但本作并没有传统的多人游戏模式，这算是一个小小的遗憾。

深度解析

尽管换了个名字，但SE伦敦工作室拿到开发权之后并没有对本作进行脱胎换骨的修改，因为游戏的素质本身就已经很高，这是Actvison和Square Enix开发团队的共同结晶。玩家在作品中随处可见《GTA》风格的影子，超高的自由度将是游戏的一大卖点，极具电影风格的剧情设定也会让本作的故事高潮迭起，《无间龙头》是今年夏天美式游戏玩家最不可错过的一道大餐。



更多，访问：73139.blog.163.com





■派传单的这哥们儿十分敬业。

CAPCOM 场内平庸 场外联动

文&摄影 胜负师 美编 一刀

今年 Capcom 展台的设计实在有些平庸，主推的游戏种类很少，只有《生化 6》、《鬼泣 DMC》、《街霸对铁拳》和《失落的星球 3》4 款，而前三款在索尼和微软展台都能玩到，大大影响了展台人气。展台结构是三面黑墙，一面开放，正面只是一个大屏幕，外加三个封闭的试玩小黑屋，只有《失落的星球 3》有单独设计的试玩区。整个展台没有花哨的灯光，也没有一个 SHOW GIRL，惟一算是亮点的地方就是在墙上贴了大量寻人启示，营造末世氛围。虽然场内表现不理想，但场外倒是有一些特别的宣传手段，比如在西馆和南馆的连接位置，有连续四个《生化 6》的巨幅广告，过道里还有“流浪汉”在发《生化 6》的传单；西馆门口还放了一个《街霸》25 周年的特殊展位，同样也花了不少心思。


■满墙的寻人启示。



■场外专门布置了一块区域用于宣传《街霸对铁拳》。


■由于不是本次 E3 的重点，《失落的星球 3》的试玩区有些冷清。



■户外的《生化 6》广告 N 连发，这钱哗哗地！


■街霸的二十五年，我们一起走过。



■几款大作都是以小黑屋的形式进行试玩。


■只有《失落的星球 3》试玩是开放式的。

更多，访问：73139.blog.163.com



DmC Devil May Cry

文 八重樱　美编 NINA

鬼泣DMC		Capcom	动作
多机种	DMC Devil May Cry		日版
	预定2013年1月17日	1人	6800日元
	对应机种为PS3、X360		

由日本的 Capcom 和英国的开发会社 Ninja Theory 联合开发的《鬼泣 DMC》已确定会于 2013 年 1 月 17 日发售。作为"《鬼泣》系列"第一次交由外社制作的作品，本作在最初公布伊始时曾经饱受争议。改头换面的但丁、初期宣传影像中无力的打击感，这些都令系列死忠们不由得担心本作是否会成为系列史上的污点。但显然 Capcom 并不会任由《鬼泣》的品牌贬值，一年多来 Capcom 本社持续给予 NT 技术上的支持与帮助，每一次新预告影像的公布都能感受到本作突飞猛进的进化。本届 E3 上，Capcom 不但带来了《鬼泣 DMC》的众多新情报，而且还为到场的媒体提供了现场试玩。在本文的最后就收录了 UCG 的特派记者胜负师的试玩报告，想知道动作游戏达人是如何评价本作的吗？耐心看到最后吧！

天使之力的华丽连击与着重力道的恶魔之力

下面就来简单介绍一下本作的操作。以 360 版为例，A 键为大剑攻击、X 键为双枪攻击，这与系列传统的设定基本无异。但本作中的但丁是天使与恶魔的混血儿，因此也可以使用双方的能力作战。按住 LT 键时就会发动天使之力，此时的大剑将变成青色的镰刀，但丁可以施展出极具速度感的攻击。此外，利用天使之力还能去往一些原本无法达到的地方。按住 RT 键的话发动的就是恶魔之力了，此时的大剑将变成血红的斧子，但丁的攻击速度会有所减慢，但此时的攻击可谓是拳拳到肉，在面对一些持有护盾的恶魔时可有效破防。



▲▼在引入了天使与恶魔两种能力之后，但丁的技能更富于变化，想要打出高评价绝非易事。另外本作中存在着相同外观但颜色不同的敌人，青色的敌人需要使用天使之力打倒，而红色的敌人则必须使用恶魔之力。







▲本作中的但丁同样可以变身为魔人状态，发动能力后敌人和但丁会一同浮空，而且此时的但丁也将变回经典的银发。

©Capcom CO.,LTD. ALL RIGHT RESERVED

更多，访问：73139.blog.163.com

2013年1月17日，







▲华丽的招式刀刀致命，这就是斯巴达之子但丁的真正实力。

◀在但丁的后背上，除了触目惊心的伤痕之外，还有一个近似于十字架造型的印记，这个印记会随着但丁内心的波动而散发出金色的光芒，最终会形成一对金色的光之翼。

神秘教团浮现？

在E3最新公布的影像中，出现了一位戴面具的男子，他以“教团”为名朗读了一篇给恶魔们的信息，信息中提到教团已经识破了恶魔们的阴谋：通过摄像机监视人类、通过媒体洗脑人类、生产饮料毒害人类等等。现今，教团已决心反抗，因为他们已经拥有了能与恶魔相抗衡的武器——“恶魔杀手”但丁。而恶魔一侧，却对但丁的出现不以为然。他们通过媒体宣布但丁是恐怖份子中的极恶者，并操纵全球刑警对其展开通缉。



▲表面上看，教团的目的是与恶魔交战，理应属于正义的一方，但头戴的面具不知为何却给人以一种邪恶的印象。



▲恶魔不仅仅存在于Limbo中，有些也会乔装改扮隐藏在人世间，例如这位名叫鲍勃・巴巴斯的电视台主持人就是其中之一，但丁的通缉令就是通过他之口传送到全世界的。



▲这位秃顶男是恶魔一侧的关键人物，他以“神”自居，嘲笑说但丁和他的父亲一样根本没什么能耐，对神而言不过是区区蝼蚁罢了。

主人公 但丁

COME ON!

天使与恶魔的混血儿。在恶魔经营的孤儿院与少年院中度过了童年，被视为异类的他长期受到种种拷问与暴力对待。由此，他深深憎恶着这个恃强凌弱的不平等社会。



非生即死，Limbo中但丁

更多，访问：73139.blog.163.com

新生但丁的战斗开幕！

武器 Weapons



由大剑与双枪组合诞生的爽快战斗是“《鬼泣》系列”的精髓，在本作中继续得以保留。武器的名字也延续了前作的设定，但在外观上进行了些许的改变。

黑檀木&白象牙

Ebony&Ivory

虽然无法查明究竟是诞生自谁人之手，但肯定是拥有悠久历史的双枪。无需填弹也能连续射击，可用来牵制敌人行动。

反逆之剑

Rebellion

但丁的父亲斯巴达留给儿子的遗物，Rebellion一词有“反叛”的含义，暗示着斯巴达对魔界的背叛。这把大剑的外观会随着但丁使用天使或恶魔之力而变化成镰刀或斧子的造型。



▲即便是面对但丁的裸体，妹子也能保持着淡定的心态，从各个方面来说都不是寻常人……



▼妹子将但丁带入了一间研究所内，莫非这就是教团的总部?

现场试玩感受

文：胜负师

如果用一句话总结《鬼泣DMC》的战斗感觉，那就是“鬼泣外壳，天剑内核”。“什么！天剑？”我已经可以想像八老师面部抽搐的样子了。是的，就是《天剑》，但这样评价并不带有贬义，相反我个人对现在的战斗系统十分看好。各位可以回想一下，《天剑》系统独树一帜的地方在哪里，那就是用按住一个键的方式来实现武器的即时切换。在这个《鬼泣》外传中，按住L2键为天使状态，武器会变成强调机动性的镰刀，同时还有抓取、空中冲刺的能力；按住R2键为恶魔状态，武器会变成强调力量的斧子，可以破甲破盾或是把敌人拉扯过来；什么都不按的话就是标准武器大剑“反逆之剑”。这种武器切换方式十分易于掌握，而且不需要开菜单或暂停画面，保证了游戏的流畅性。从实际试玩情况来看，关卡与敌人配置也都是按照三种武器各司其职的大方向来设计的，需要切换武器的情况很多。

尽管“忍者理论”采用了自己创造的系统，但本作的《鬼泣》味道还是挺浓的，不时耍帅卖萌的但丁以及FREESTYLE的战斗方式都给人以熟悉的感觉。游戏的难度也还可以，我第一次试玩就自信地打起了BOSS关卡，没想到还挂了一次。值得注意的是，华丽度得分这次是直接显示的，哪一招得多少分一目了然，便于玩家研究。测试了一下，要打上SSS级还是挺有难度的，遇到有刚体能力的敌人也得多加小心。

开发到目前这个程度，《鬼泣DMC》已经不再像公布初期那样让人各种担心了，变成雷作的可能性已无限接近于零。退一万步讲，作为动作游戏玩家，不玩《鬼泣》我还能玩什么？

谜之女性



身穿帽衫、额头上有星型印记的神秘女性。她主动出现在被世界通缉的但丁面前，随后便与但丁一同旅行。关于她的身分与目的目前尚未揭晓，但可以肯定的一点是，她能够见到身处于Limbo中的但丁，因此绝不是普通人。

与恶魔的殊死搏杀！

更多，访问：73139.blog.163.com



文 伽蓝 美编 anubis

生化危机6	Capcom	动作射击
多机种 Resident Evil 6		美版
2012年10月2日	1～6人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

RESIDENTEVIL 6

独立的主线 交错的剧情 CROSS OVER 系统

在第297期的报道中，我们已经知道游戏的主线共有3条，它们分别是里昂路线（里昂＋海伦娜）、克里斯路线（克里斯＋皮尔斯）以及杰克路线（杰克＋雪莉），游戏的剧情也将从3位主人公的视点出发，迫近全世界生化事件背后的真相，俯瞰整个事件的完整版图。

但是，3条主线并非单纯在剧情上有关联，游戏过程中也会出现“交错”的情节，每条主线当中都会设置有相应的“交叉点”，当流程发展到这些交叉点时，不同主线中的主人公们会同时出现在这个地点中共同作战，这也是本作中CROSS OVER系统的概念，下面就为大家介绍2个流程当中的CROSS OVER。

里昂×杰克

里昂与搭档海伦娜的飞机受到生化怪物的攻击而坠毁，从危机中脱险的两人在坠落点遇见了杰克与雪莉，但他们随即就受到了生化怪物的袭击，发生了共同对抗怪物的CROSS OVER。



▲这里应该是里昂时隔15年首次与雪莉再会，面对变化如此大的雪莉里昂不禁感到惊讶。



▲袭击而来的怪物打破了重遇的短暂美好。





克里斯×杰克

在中国城市兰翔中再会的两人发生了CROSS OVER，杰克与雪莉陷入了怪物围攻当中，在高处的克里斯与皮尔斯需要掩护被围困的两人逃出生天，而根据路线的不同，在这个CROSS OVER中的游戏内容也有所差异。



▲克里斯路线需要扮演掩护者。



▲杰克路线则需要扮演逃亡者。

更多，访问：73139.blog.163.com

与世界范围的玩家来一场 CROSS OVER吧！



CORSS OVER系统除了为游戏的单机部分增色不少外，还将对应网络使得玩家可以与世界上其他的玩家来一场CROSS OVER，举个例子，比如进行里昂路线的游戏，在流程中发生与克里斯路线CROSS OVER的剧情，而这个克里斯有可能就是世界上另外一位在进行克里斯篇路线，而剧情刚好又发展到这个位置的玩家。普通状态下游戏路线主人公与同伴的2人联机合作，而发生CROSS OVER剧情后更支持4人同时联机合作，可谓热闹非常。此外，CROSS OVER除了同时进行游戏的方式外，还有发生时间不一的CROSS OVER设定，比如A路线玩家可以在“交叉点”中留下道具，当B路线玩家来到这个“交叉点”后可以获得这些道具并追随A玩家的脚步。

而制作人表示，无论与其他玩家进行何种形式的CROSS OVER，都将会获得一些额外技能点奖励，这些技能点可以用于强化角色的能力，虽然这些技能点能对角色作出何种强化目前还不得而知，但从这一点可以看出游戏是鼓励玩家进行联机合作进行游戏的。





红衣神秘女子身分确认！艾达·王再临！

此前引发广泛猜测的红衣神秘女子证实是系列的人气女性角色艾达·王，这次她的出场如同系列传统一样依旧被谜团所包围，这次她似乎与卷土重来的“新保护伞公司”有莫大的关联，而在本作中扮演关键角色的她比以往任何一次登场的戏份都显得重得多。

1998年在浣熊市事件中出现在里昂眼前的谜之女性，当时她的目的是夺取雪莉的父亲、威廉博士手上的G病毒情报，并将G病毒的样本回收。2013年，再次出现在里昂面前的她在言语间透露出已经覆亡的保护伞公司卷土重来的信息，她的出现也使得里昂与克里斯枪口相向，究竟她这次的目的是什么？



实机试玩感受

操作方面，总的来说和生化5很像，但是动作部分增色了不少，首先是近身攻击，无需将敌人击至硬直状态就可以随时发动，攻击力尚佳，基本上一个连招就能秒杀杂兵，当杂兵倒地时，近身体术会变得像没事摔跤一样，十分华丽。而现在打开盒子动作很酷，直接用手砸开或者用脚踢开，比5代要用刀或枪打烂在取得要显得流畅多了。除了新增的动作滑铲外，回避动作变得很容易操作，动作十分自然，首先是可爱地一屁股坐在地上，这时候可以左右翻滚，也可以向后移动，效果而且有一小段无敌时间，躲避效果十分不错。而系统菜单变得更加简化，比5代的9宫格操作要更为方便。

现场提供了3条路线的试玩，里昂篇是老生化探索解谜的风格，克里斯篇则完全是5代风格的战斗，新角色杰克在试玩版则几乎全程打BOSS。我试玩的是杰克路线的流程，剧情刚开始就需要躲避类似追踪者的家伙，这时候一定要跑，我第一次回头开了几枪，结果挂了…值得一提的是新角色跑得很快，明显比里昂克里斯要快。被追赶一段时间后，会进入一座建筑之中，贴着墙轻轻走还可以暗杀敌人，感觉十分新鲜。触发剧情前有很多武器和弹药可以拿，多准备一些以对付BOSS，大口径手枪竟然叫做“大象杀手”。也有很多油桶，把BOSS引到油桶附近引爆是很爽的。偶尔出现杂兵用体术捏死来补充弹药，这个BOSS可以秒杀主角，移动速度很快，冲过来被撞倒损血也不少，多加小心回避即可，濒死状态时同伴会来帮忙，也可以等到红色槽满了之后自动回复到一格绿血的状态，击倒BOSS后，试玩版也随之结束。

在试玩中唯一让我感到不满的就是视角，可能是BOSS太高大的缘故，使得视角不是从肩部看去，而是从腰部往上看的感觉，而且没有锁定键，总是要手动调整视角，这破坏了战斗的流畅性，估计需要一定时间的适应。

文：霍比特人

C病毒衍生的恶魔 J'avo

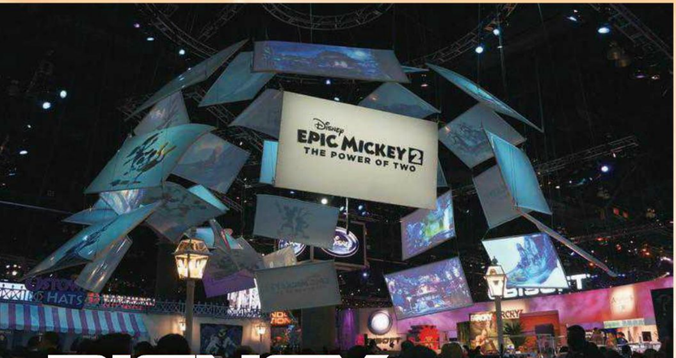
在此前的报道当中就介绍了受C病毒影响而变异的高智商敌人J'avo，最近厂商公布了敌人的设定图，笔者不由得感叹时代在进步，怪物也会拿武器啊！





■当然，除了人形敌人外，变异体敌人也比比皆是。

更多，访问：73139.blog.163.com




■橱窗展示的这些东西都有些年头了。


■《经典米奇 2》中的两位主角。

DISNEY 资源优化 老树新花

文&摄影 胜负师 美编 一刀

迪士尼互动娱乐部门的展台位于南馆入口左侧，与 EA 展台并排而立，面积也与 EA 相当，是本次 E3 展布置风格和内容最为多样化的展台之一。在展台中央，迪士尼毫不吝啬空间地放置了几个大橱窗，用于展示自身历史。而作为本次展会迪士尼力推的作品，《经典米奇 2》试玩区的半球顶棚设计得非常漂亮，老远就能看到。展台正面靠近过道有一小块区域是《跳舞吧 迪士尼派对》的试玩，这是整个 E3 中惟一雇佣“童工”的地方，隔一段时间就会有几个美式小萝莉演示舞蹈，跳得还真不错，一看就知道是练过的。除了游戏，迪士尼也在本次展会上对旗下电影资源进行了宣传，大屏幕上除了滚动播放游戏预告片，还有《勇敢雄心》、《无敌破坏王》这两部 2012 年度的迪士尼动画新作预告。《无敌破坏王》算是近年来与电视游戏关系最为密切的动画大片，值得各位玩家关注。



■可爱的小黑萝莉，舞跳得巨专业。

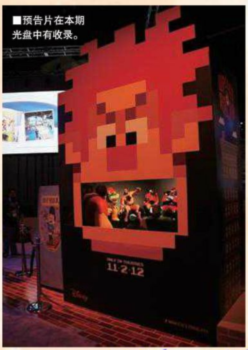


■迪士尼还专门开发了一些女性向游戏。



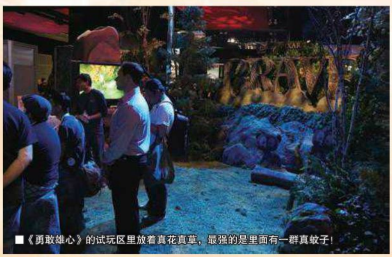
■新动画《无敌破坏王》讲述的是一个游戏反派从良的故事。


■在手机平台颇受好评的《小鳄鱼爱洗澡》。



■预告片在本期光盘中有收录。


■试玩后的赠品是这个帽子。

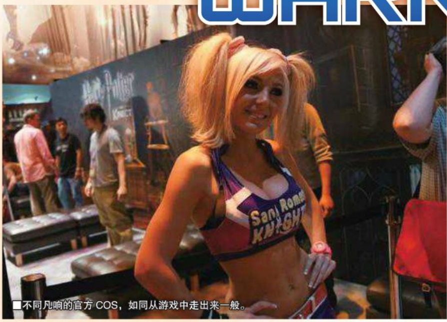

■《勇敢雄心》的试玩区里放着真花真草，最强的是里面有一群真蚊子！

更多，访问：73139.blog.163.com





WARNER BROS.
注重品牌优势的黑马


■不同凡响的官方 COS，如同从游戏中走出来一般。

“华纳兄弟互动娱乐”近年来利用自身品牌优势在授权改编游戏领域打出不少好牌，比如说我们非常熟悉的“乐高游戏系列”，与热门电影的结合就相当不错，获得了商业上的成功。今年 E3 华纳重金租下南展厅靠近门口的位置，与 EA 这样的老牌发行商并肩而坐，面积则不输给旁边的 2K，整体表现可圈可点，算得上是今年 E3 参展商中的黑马。比较意外的是，华纳并没有把宣传重头放在乐高上，而是为几款原创作品的推广下足血本。比如《邪恶联盟 凡尘之神》的宣传海报在场馆中密集布置，注重联机的指环王新作《中土守卫者》也有很大的一片试玩区，还有刚刚公布便已经提供试玩的《哈利·波特 for Kinect》等。最抢眼的还要数《链锯甜心》的试玩区，虽然面积不大，但因为有超赞的官方 COSPLAY 以及制作人须田刚一在附近出没，这里总是被围得水泄不通。（想见识此神 COS 的朋友请移步 SHOW GIRL 部分）


■已发售，下期攻略预定。


■学魔法，我教你！

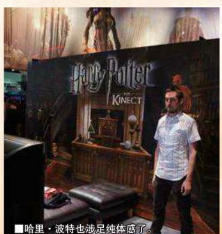


■“乐高系列”已然成为华纳在游戏领域的成功品牌。



■整个走廊里全是《邪恶联盟》这一款游戏的广告，也算得上是大手笔了。


■用乐高积木搭的蝙蝠侠。



■哈里·波特也涉足纯体感了。

更多，访问：73139.blog.163.com



ATLUS 小厂商 大心机

Atlus 的展台位于西馆，被微软、索尼、任天堂三巨头所包夹，展台面积估计还及不上这些大厂的单个游戏的试玩区，但是 Atlus 的营销策略相当不错，把有限的资金全都花在了刀刃儿上。本次 Atlus 所宣传的最重要的作品就是格斗游戏《P4A》，一方面它赞助了入场证明的吊牌，这牌子的个头还挺大，印的是《P4A》的可爱角色 KUMA 和游戏的相关介绍，势必让所有参加 E3 的人都知道。再者是《P4A》主题 T 恤的大派送，你甚至不用试玩游戏就能去拿件 T 恤。由于 E3 不像 TGS 那样有丰富多彩的现场赠品，最牛 X 的赠品就是 T 恤了，所以领 T 恤的人一直都在展台内大排长龙，看着一点不比大展台的人气差。亮黄色的 T 恤设计还挺漂亮的，拿了 T 恤的人当场穿上的就有不少，在场馆里走动时很是抢眼，宣传效果颇佳。



■日版叫 P4U，美版叫 P4A。



■这个牌子还挺好看的。



■领了 T 恤的同学只要马上穿上，就能和美女合影。



■T 恤是这个样子的，颜色够亮，穿着很有宣传效果。



■ Atlus 此次参加 E3，几乎只是为了这一款游戏而来，是良策还是豪赌我们拭目以待。



■对于有格斗基础的玩家来说，本作上手难度不高。



■领 T 恤时的必经之地 1。



■领 T 恤时的必经之地 2。

更多，访问：73139.blog.163.com



■希望世嘉经典《喷射小子》为 PSV 加分。





SEGA 经典重温 异形坐镇

世嘉展台处于 NBGI、Konami 展台之间，形成一条“日厂战线”。不过，世嘉本身是一家比较受欧美玩家欢迎的厂商，所展出的游戏也比较对老美的胃口。其中分量最重的无疑是“异形系列”新作《异形 殖民陆战队》，展区中央还摆放着一个金属的异形模型，制作十分精良，另一边有一个等比制作的工程机器人模型，上面还扑着一个异形，相当逼真。这个机器人参观者是可以爬上去的，拍上一张照片一定非常带感。世嘉另一个重点宣传的游戏是《索尼克全明星赛车 变形出发》，试玩区很宽敞，而且可以坐着试玩，非常舒适。场内还有个巨大的索尼克像，它可是众多展会中的常客了。除此之外，《喷射小子》复刻版以及首次登录家用机的《VR 战士 5 最终决战》也在世嘉展台吹起了一股怀旧风。



■痛车文化渗透 E3 会场。


■两位殖民陆战队员。


■一款风格诡异的下载游戏。



■《索尼克全明星赛车》应该叫“世嘉全明星”才对。



■开着载具与异形对抗，应该会有更大的胜算。



■曾与世嘉这个名字紧密相联的《VR 战士》如今却沦为一个下载游戏，总让人有些不甘。


■极为精细的异形模型，有没有在家里摆一个的冲动？

更多，访问：73139.blog.163.com

文 星夜 美编 anubis



聚逸(GREE, Inc.)

日本业界新贵的E3逆袭

PROFILE

日本聚逸株式会社 (GREE, Inc.)

近年来，日本传统游戏产业持续萎靡不振，日本的游戏厂商们都在过冬。但在这样的逆境中，手游与社交游戏悄然崛起。聚逸作为其中最有代表性的厂商，由田中良和先生创办于2004年。田中良和与索尼颇有渊源，1999年，他从日本大学法学部毕业之后就加入了索尼通信网络公司，负责经营战略与服务企划，由于有美国留学的经历，他主要负责海外事业，经常与海外通信运营商打交道。田中良和敏锐地发现社交网络开始在欧美流行，他相信这将会是一个巨大的市场，所以决定成立聚逸公司。2010年之后，日本传统游戏市场全面萎缩，而手机游戏和社交游戏却呈现爆发式增长。聚逸走向了黄金时代，尤其是2010年6月于东京证券交易所上市后，聚逸正式跻身为日本游戏产业的重要势力。2011年12月，聚逸宣布打造世界最大级游戏平台“聚逸平台”，通过并购行动，聚逸的用户数量从1.5亿增加到2.3亿，并提出未来增长到10亿用户的宏伟目标。

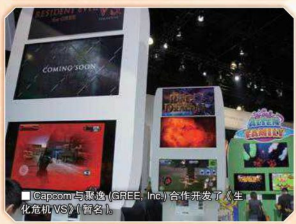
不知道从哪一年开始，日式游戏在E3展上的存在感逐年降低，虽然日厂们都呼喊着要提高海外营收所占的比例，实际却是有心无力。今年的E3三大发布会上，除了《生化危机6》短暂露了个脸，其他日厂作品几乎绝迹。而在E3展场中，有存在感的日系作品也就只有《生化危机6》和《潜龙谍影 崛起 复仇》。Square Enix在卖力宣传原Eidos系作品，世嘉徒有展台而无关注之作，NBGI只能靠几辆痛车和Coser撑场……可以看出，日厂们不是对E3重视程度不够，而是实在拿不出多少能吸引欧美业界的游戏。

在日系厂商全面收缩之时，也有一些耀眼的新势力强劲崛起。在会场南馆的一个醒目位置，有一个富丽堂皇的白色展区，那是日本手游与社交游戏巨头聚逸的展区。

正处于高速增长阶段的聚逸当然不能错过E3这样一个与全球业界深入接触的绝佳舞台。就在E3 2012的一个月前，聚逸以2.1亿美元大手笔收购了手机游戏开发商Funzio。在本次展会上，手机游戏成为聚逸的展出重点。聚逸成立至今虽然已有8年时间，但是由于社交游戏与传统游戏没有太多的交叉点，聚逸在传统游戏产业大概并没有太多的业务往来。为了融入E3展，拓展商业资源，聚逸本次可谓有备而来。为了尽可能扩大与相关厂商和媒体的联络，聚逸专门聘请了一家著名公关公司负责联络事宜，在E3召开的前一个月，该公司中国分部的公关已多次盛情邀请我们参观聚逸展台，并采访其制作人。我们这才知道聚逸近年来已拉拢了大批著名游戏制作人加盟，其中就包括我们这次的主要采访对象——聚逸(GREE, Inc.)媒体事业本部执行总监土田俊郎先生。

这次与土田俊郎先生预约的采访时间是当地时间下午4～5点，但是当我和胜负师4点准时来到聚逸展台，和工作人员说我们要采访土田先生，对方满脸惊讶，连连向我们致歉，说：“虽然是预定这个时间，但是没想到你们真的4点钟就到了，所以





■Capcom与聚逸(GREE, Inc.)合作开发了《生化危机VS》(暂名)。

更多，访问：73139.blog.163.com

PROFILE



土田俊郎

聚逸 (GREE, Inc.)
媒体事业本部执行总监

喜欢“《前线任务》系列”的玩家相信对土田俊郎这个名字绝不会陌生，他不仅是该系列的缔造者，还曾经以制作人的身分为索尼打造了“《妖精战士》系列”，后来相继担任了《最终幻想 X》和《最终幻想 XIII》的战斗系统总监，在 2011 年 2 月离职之前，他曾是 Square Enix 第六开发事业部的部长。今年 48 岁、已经头发花白的土田俊郎先生可以说是业界的老一辈制作人，早在 1992 年，他就以制作人身分为美赛亚公司开发了《超兄贵》。几经业界沉浮，土田俊郎对当今业界的发展趋势有着深刻的认识，放弃 SE，选择聚逸，就是看中社交和手机游戏的广阔前景。

土田先生现在不在这里……”看来 E3 展期间大家都很忙，迟到在全世界都是通例。不过聚逸的公关小姐非常真诚，说马上就让土田先生赶过来，稍等 10 分钟就到。说着就把我们带到了会场里临时搭建的会议室。

让人意外的是，土田先生不到 10 分钟就赶过来了，随行的还有他的英文翻译。我们刚喝两口水，手机的录音程序都没调试好，采访就正式开始了。采访是以英语进行，由土田先生的随行翻译转换成日语，感觉有些怪怪的，不过土田先生对英语并非一窍不通，可以看出他对我们提问的问题大致明白，只不过要通过翻译阐述一些细节问题。

“在去年的 TGS 上，聚逸的展台很大，设计也非常抢眼，给人留下深刻印象。这次聚逸远赴美国，在 E3 搭建展台，是为了开拓北美市场吗？目前是已经有作品上线，还是要另外开发专门针对北美用户的新游戏？”

“其实我们已经搭建了面向国际市场的游戏平台，并发布了一些游戏，我们目前正为美国市场开发一款重要作品，并且今后会有越来越多的游戏在该平台上推出。”土田说，其实就在他加入聚逸的一个月前，“GREE International”已经在美国成立，显然美国将会是聚逸全球战略的基地。不过日厂进军欧美市场，在文化差异上向来吃亏，聚逸将如何跨越文化藩篱？

“实际上我们一直在针对不同的地区进行文化差异上的研究，开发在文化上适应各个地区的游戏，我们也有一些当地的开发团队为本地市场开发游戏。”土田所说的本地开发团队就包括 2.1 亿美元巨资收购的 Funzio，该公司位于旧金山，曾推出不少高品质手机游戏。相信这只是聚逸向欧美扩张的第一步，未来可能会吞并更多欧美开发商。与欧美同行相比，聚逸有着更好的营收表现，今年第一季度，聚逸营收达 5.6 亿美元，稳居日本社交及手机游戏业榜首，更是远远高于美国的 Zynga（该公司同期营收为 3.21 亿美元）。稳健的经营表现曾一度将聚逸的市值推到了 6000 亿日元以上，几乎是 Square Enix 市值的 5 倍。在这些传统厂商面前，如今聚逸已赫然是领先者的姿态。那么，作为《前线任务》的制作人，参与过 SE 多款大作的土田俊郎是否有可能与 SE 合作，将我们耳熟能详的大作搬到手机或社交平台上？土田俊郎很肯定地说：“我们已经在与多家家用机游戏开发商合作，所以与 Square Enix 合作开发游戏的可能性非常高。”目前聚逸与 SE 之间其实已经有一个合作项目，那就是预定今年夏季推出的手机游戏《Emperor's SaGa》，这是“《沙加》系列”蛰伏多年之后的新作。

不仅是欧美，聚逸对中国市场也非常重视，此番热情邀请我们采访显然也是看重中国市场的表现。



当我问到对中国游戏市场特点的看法时，土田说包括中国在内，整个亚洲市场在游戏剧情、画面等各方面其实与日本非常接近，聚逸目前也正在就中国玩家的喜好细节方面进行研究。

由于日本社交游戏市场也出现了饱和的迹象，“向新领域扩张”是聚逸的战略主旋律。E3 展是一个以家用机游戏为主的展会，聚逸如此大张旗鼓地参加 E3 展，是否对家用机游戏产业也有所计划？而且以任天堂为代表的传统游戏厂商一直都在朝着休闲化、社交化的方向努力，聚逸的社交游戏是否会在家用机上扎根？土田说：“社交游戏玩家一般都是轻度玩家，不过随着他们游戏时间的延长，确实也有变得核心化的现象存在，变得有些接近于主机游戏玩家。但是我们目前并没有开发家用机游戏的打算，因为玩家要先买主机才能玩到对应的游戏，但是智能手机大家都有，而且随时随地可玩。”土田认为社交游戏与手游与主机游戏相比有很多明显优势，而用户基数是这些游戏发展的首要前提，家用机的装机量始终难以满足此类游戏动辄上亿的用户数量要求。此外，社交游戏还有一个对开发者来说至关重要的优势，“用户登录数据对我们非常重要，我们可以根据这些数据知道用户行为特点，从而分析哪些设定能吸引玩家，哪些方面存在不足，我们会根据这些数据不断对游戏进行调整，使其不断进化，而主机游戏一般发售后就算结束了。”这些用户数据也是聚逸与其他社交游戏厂商相比的重要优势，因为聚逸拥有令人艳羡的庞大用户群，因此其用户分析数据也更能反映行业趋势。此外比起其他社交游戏公司，聚逸与传统家用机游戏厂商的合作更深入，也有更多拥有传统高端游戏开发背景的工程师，可以开发出类型更多样的优质游戏。

那么，土田俊郎本人最想开发的是哪种类型的游戏？谈及此，他爽朗一笑：“应该是关于机器人的游戏吧！”也许在他的身体里还保留着《前线任务》之魂。土田说，在当前的业界环境下，他更倾向于开发机器人的动作游戏，他也意识到日本与欧美对机器人的不同喜好，美国人喜欢变形金刚之类本身有生命的机器人，而日本人喜欢高达之类可操控的机器人，聚逸将会充分考虑这种文化差异，开发能同时满足不同玩家的游戏。

不知不觉间，与土田俊郎的访谈时间已远远超出了原定时限，另一波欧美记者已经在门外等候使用这间小会议室。我们不想让大家久等，与土田最后寒暄一番后匆匆告别。走在聚逸展区柔软的地毯上，想想此番参展聚逸的种种豪气，以及某些传统厂商应付般的参展，感慨业界格局的变化。也许未来日系厂商的全球逆袭靠的不是 SE 等传统游戏厂商，而是以聚逸为代表的新兴势力……



■聚逸本次重点展出的游戏是战略 + 动作 RPG《Dragon Ark》。

更多，访问：73139.blog.163.com

E3 2012 SHOW GIRL COLLECTION

PART 4-1



■《极限竞速》试玩区香车美人。



■波西米亚风带来一抹亮色。



■有这样的妹子陪你玩《铁拳》，夫复何求？

文、摄影 胜负师 美编 心の永恒

由于众所周知的东西方审美差异问题，E3 的 SHOW GIRL 大都不怎么受中国玩家待见，这么多年来 E3 报道也从来没有像 TGS 那样正儿八经地制作过 E3 SHOW GIRL 的特辑，了不起就是在展台或是图秀中穿插上一两张。不过这次亲身前往对于美国 SHOW GIRL 有了重新认识，五大三粗、衣着暴露并不是“米国妹子”的代名词，她们的美很多元化，可谓燕瘦环肥。会场里的 SHOW GIRL 数量不算太多，但是整体质量很高，有时照片不易表现真实的全貌，另外照片、影像一人包揽有时也有漏网之鱼，各位没看过瘾的就去本期光盘里再找找吧。



■E3场内的妹子不允许穿得这么清凉，场外就没那么多限制。



■国产网游的中国风SHOW GIRL。



■迪士尼展台的小萝莉能歌善舞。



■发现了两个忙里偷闲的姑娘。



■一个不经意的POSE才会有惊艳之感。



■GREE展台的铁链妹有种“坏女孩”的气质。



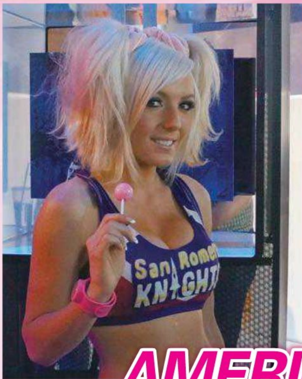
■咦？你们俩怎么打上了？

更多，访问：73139.blog.163.com

AMERICAN BEAUTY

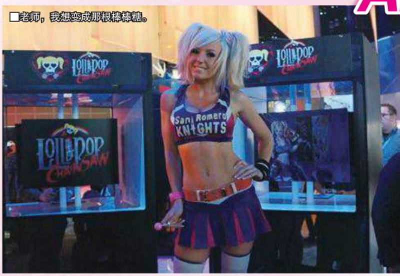


■御姐还是美式的够范儿！

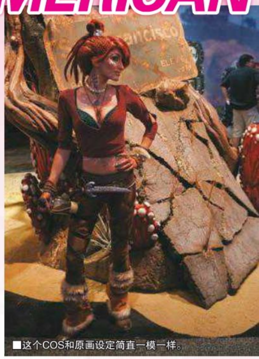




■尼娜不够凶，至于黑晓雨……看习惯了觉得也还行。



■老师，我想变成那根棒棒糖。


■这个COS和原画设定简直一模一样。


■任天堂MM一般都比较亲切。


■SHOW GIRL中永不缺少的女牛仔。


■这是年轻时的陈慧琳吗？


■侧脸美才是真的美。


■种族天赋：身材。



■笑容不错。


■发型不错。


■后面的奎爷不错。

更多，访问：73139.blog.163.com

PART 5-1

E3 2012 游戏情报站

CHECK E3 2012大幕落下，观众人数与去年基本持平





今年的E3展于6月5日~7日在洛杉矶举行，据统计来场人数达到了45800人，和去年的E3 2011相比少了1000人，可视为基本持平，是近6年来次高的数据，2006年6万多人的记录依然无法动摇。参展厂商方面，今年的数量为201家，去年约为200家，而前年为300家。

Rockstar和《横行霸道Ⅴ》的缺席是今年E3展最大的遗憾。而今年社交游戏公司参展的力度明显变大，日本巨头Gree远赴重洋大搞宣传，风头之盛一时无两，其打入北美市场的企图之迫切可见一斑。手机游戏也依然是展会上不可忽视的主力军。

CHECK《FIFA 13》全面进化

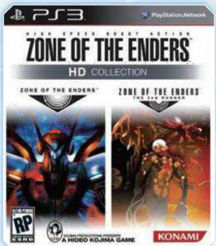
E3展结束后不久，欧洲杯就拉开了战幕。今年EA通过为《FIFA 12》追加DLC的方式来庆祝欧洲杯，而真正的大戏《FIFA 13》定于今年第三季度登场。《FIFA 13》除了拥有更加完全的授权之外，比起前作来主要有如下几个调整：完善队员碰撞系统；盘球系统强化，按住LT/L2或者RT/R2你可以完成真正意义上的“盘球”操作，而且会根据队员能力不同做出不同的动作；进攻方的AI得到了强化，会组织更为立体的进攻。从现场演示来看，这次AI会采用巴塞罗那那种外围倒脚逼你破坏防守阵型的操作，无疑对玩家的防守功力提出了更高的要求。此外《FIFA 13》将全面支持Kinect Voice Control（Kinect语音控制），玩家可以直接用语音对球队下达战术指令。



从最近几作的调整可以看出，“《FIFA》系列”的进化轨迹已经由每作求新求变变成了尽量让作品在一段时间内坚持同一种风格并不断完善细节。让我们期待今年与《FIFA 13》的相会。

CHECK《ZOE》续作制作中！

“《终极地带》系列”是小岛秀夫的又一得意之作。虽然一共只有两作，但第一作曾因附赠《潜龙谍影2》试玩版而声名大噪，而第二作更是吸引了一大批死忠。包含了《终极地带》、《终极地带 引导亡灵之神》两作的高清重制合集《终极地带HD》目前已确定了发售时间，其中日版10月25日，美版2012年圣诞，欧版未定。本作并非是简单的将画面拉大，而是对游戏画面进行了处理，画质有飞跃般的提高。而随游戏一起推出的还将有特别限定版、模型等关连产品。



此外Konami已确定《终极地带》的新作已在开发中。新作将采用Konami自己研发的游戏引擎FOX Engine，制作人为鸟山亮介，人设依然是新川洋司。现场还公布了新作的机体设计概念图，从图片上来看这次机体的设计风格更像是一种生物，和之前两作风格迥异。鸟山亮介表示，新作的世界观设定也会和前两作有所不同，但游戏性不会改变。

CHECK 动漫无双杀过大洋

今年年初《海贼无双》在日本的大卖，给了Koei Tecmo极大的信心，在本届E3展上《海贼无双》正式宣布将会推出美版。美版的命名原则一如既往地保留了“《无双》系列”美版必有的WARRIORS字样，名为《One Piece: Pirate Warriors》。目前尚不知晓美版是否会增加一些新的内容，不过已确定美版依然是PS3独占。

前几年的《北斗无双》也取得过不错的销售成绩，而且还推出过美版。在本届E3展上，Koei Tecmo展出了一段《北斗无双2》的视频。这段视频中出现的画面都是前作的，无任何新作的实际画面登场。游戏也未公布任何实际信息，包括机种和发售日，仅知道游戏会保持前作的血腥场面。据分析，本作有可能成为Wii U平台上的第一个《无双》作品。



CHECK《极品飞车》新作10月底登场

EA于本届E3展上公布了“《极品飞车》系列”最新作《极品飞车 新最高通缉》的情报。本作的英文原名和2005年的《极品飞车 最高通缉》一样，都是“Need for Speed: Most Wanted”，EA表示这一作是系列中支持率名列前茅的作品，这次会交由Criterion Games重新设计。游戏将采用开放式的游戏世界，玩家可以随心所欲地开往任何地方。游戏目前就是打倒对手、挑战朋友或戏弄警察，借此一步步往上跑，直到最后成为通缉名单上的第一名。

负责制作本作的Criterion Games曾开发过《极品飞车 热力追踪》、《火爆狂飙 天堂》。制作人表示本作惟一的规则就是没有规则，比赛的细节完全由玩家决定。游戏将结合Autolog技术，强调玩家之间的竞争，而通过获得的速度点数就可以在通缉名单中争取上位。本作定于10月30日在北美、11月1日在欧洲上市，预定登陆PS3、X360、PSV、iOS、安卓等平台。



更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 《天际》首个DLC详情公开,X360平台独占一个月



在《上古卷轴V》已经发售了半年多之后，首个资料片《黎明守卫》(Dawnguard)才姗姗来迟。虽然时间有点晚，但这个DLC的内容绝对会令玩家们满意，因为故事的焦点是玩家所熟悉的吸血鬼。不过和日式作品中优雅苍白的吸血鬼不一样，《上古卷轴V》中的吸血鬼更符合欧美传说中吸血鬼的形象，外表让人想起苍白而冰凉的尸体，而且还拥有变身为蝙蝠状怪物的能力，血液是他们的力量来源，也是他们维持自身存在所需的食物。在这个DLC中，玩家将有机会获得比游戏正篇中更强大的吸血鬼能力，甚至完全改变自己的外表。但同时玩家也可以选择加入到名为黎明守卫的吸血鬼猎人一方，去狩猎这些怪物中最为强大的成员。无论玩家如何选择，一场宏大的冒险都在等待着玩家去挑战。

《黎明守卫》将于今年夏天率先于X360平台推出，PC版和PS3版则要晚一个月。

CHECK 迪士尼动画新片《无敌破坏王》,诸多经典游戏角色客串登场



本届E3展期间，迪士尼公布了其第52部动画长片《无敌破坏王》，这是一部采用全新CG技术制作的3D影片，而对游戏玩家来说本片最大的亮点就是会有大量经典游戏角色客串登场，包括《超级马里奥》的库巴、《街头霸王》的桑吉尔夫、《吃豆人》的小鬼、《索尼克》的蛋头博士等等，毫无疑问这将是一部所有游戏玩家必看的作品。

故事的主人公是虚拟街机游戏《Fix-It Felix Jr.》的大反派——破坏王拉尔夫(约翰·C·赖利配音)，30年来他在游戏中一次次被正义的英雄Fix-It Felix Jr.(杰克·麦克布瑞尔配音)击败，并深受玩家的唾弃。对这一切感到厌倦的拉尔夫在一帮反派游戏角色的怂恿下，离开自己的游戏想见识一下外面的世界，却无意中放出了一名实力恐怖的究极反派，从而导致整个游戏世界都受到了威胁……

本片将会收录多个虚拟游戏场景，而各种经典游戏元素会贯穿整个影片。影片预定于11月2日在北美上市，本期光盘中收录有预告片，大家可以先睹为快。

CHECK 阔别二载,《NBA LIVE 13》誓要一雪前耻



时隔2年之久,EA宣布"《NBA Live》系列"将会重新回归，本作之所以命名为"NBA Live"而不是"NBA ELITE"就是为了摆脱ELITE给人的糟糕表现，让EA的篮球游戏品牌重新竖立起来。

EA Tiburon将在本作中使用EA全新打造的体育游戏专用技术制作，该技术已运用到EA其他运动游戏中，其中最重要的当属ANT引擎，这套真实化的引擎已经用于《FIFA》当中。球场上玩家将可以随时改变自己的动作，告别以往的设计好的"播动画"系统，改用一套更加真实的物理引擎。

开发商确认，本作中所有的运球动作都将由右摇杆负责。告别了右摇杆投篮，系列以往的自由式运球又回来了。EA Tiburon表示本作进攻球员与防守球员之前仿佛进入一种小型的战场，系统会对玩家的动作进行反馈，比如玩家在贴着内线防守球员背打时，手柄会发出振动，表明此时已经可以发动转身切入，诸如此类的信息反馈还有很多。

从视觉上来看，改进的球员引擎比以往都要好，根据实际球员的特征，如罚球、跳投、运球等个性动作，在游戏中都被准确的打造出来。尽管如此，看得出游戏仍处于开发阶段，画面显得有些卡通，而且游戏速度一如既往地偏快速，在正式版中应该会有较大不同。

CHECK 奋发图强！SE最新引擎惊爆全场



进入本世代之后，日本游戏厂商和他们的欧美同行之间的技术差距越拉越大，自诩为日本第三方龙头的Square Enix也不复昔日的荣光。本届E3展上Square Enix公布了其用于下一世代家用机的引擎Luminous Studio，并展出了一段名为Agni's Philosophy的DEMO。这个DEMO由Square Enix合作CG工作室Visual Works制作，号称全程即时演算。单从画面素质来看，其效果已经达到了过去只能在"《最终幻想》系列"正统续作的CG动画中才能实现的效果，而且对人物细节的刻画程度还犹有胜之。不过从本世代Square Enix的表现来看，引擎的优劣并非其问题所在，之前为《最终幻想XⅢ》打造的水晶工具才开发了两作，造成了巨大的人力物力浪费。希望这回SE能吸收经验教训。

CHECK 《PES2013》全新进化 亮相E3 2012



欧洲杯激战正酣，而在本届E3展会期间，《职业进化足球2013》公布了新的宣传片，该对此前本作所公布的"Player ID"、"PES FullControl"以及"ProActive AI"等三大全新卖点进行了影像式展示。

宣传片的第一幕便是目前效力于AC米兰的伊布在比赛中展示的"蝎子摆尾"式的非常规射门，而紧接着登场的卡卡以及小罗等球星也都展示具有鲜明个人特色的带球和控球动作。而此后影像将重点放在了对AI进化以及手动控球等因素的展现上。我们看到，在本作中包括门将在内的所有球员对球的处理更加合理也更加接近真实球赛中的状况，而重点进化的盘带系统(特别是360度全方位操控)将会让玩家在处理球时更得心应手。综上所述，可以预见的是，本作对真实赛场状况的还原程度之高，将会是史无前例的。正如宣传片结尾的广告语所说：the game has never been this real。让我们一起期待本作在金秋时节的来临吧！

更多，访问：73139.blog.163.com

E3 2012 热点讨论

Part 6-1

CHECK 1 PSV能否逆袭

发售半年有余的PSV近况不妙，日本市场连续数周销量跌破1万，游戏发售表上更是一片真空。原本以为E3展上索尼会公布大批PSV新作安定人心，结果只拿出3个有号召力的作品。不过联想到一年前的3DS，PSV的前景还真不好说。



游戏永不停



在PSV发售初期不少玩家都坚信，这台充满了新科技韵味的次时代掌机必然会大受欢迎。不料却因为缺乏软件支持的关系，销量一再下滑且许久未见起色。而在本届E3展上公布的三款PSV游戏也未达到能左右主机命运的效果，在欧美市场有巨大影响力的《COD》仅公布了一张图片，发售日更是如同镜花水月。《龙之皇冠》、《小小大星球》等作品的延期让人对PSV的前景感到担忧——要知道，PSV在北美的广告主题是“游戏永不停”（Never Stop Playing），可惜目前为止，相信大部分国内玩家都没有在PSV上找到这种感觉。值得一提的是本周的日本市场，在《机动战士高达SEED 战斗命运》的刺激下PSV的硬件销量再次杀回一万大关，充分说明了软件才是主机的生命线。如果SCE不想法设法逃离“没游戏卖不动主机”→“装机量上不去没厂商愿意做游戏”的死胡同，光靠PSP打下来的半壁江山，危矣。

日式玩家仍值得期盼



PSV发售后所面临的最大问题就是游戏数量不足、重量级大作太少，我本以为本届E3上索尼会针对PSV的窘境作出努力来改变现状，事实上他们也的确做了一些，例如公布了《刺客信条Ⅲ 解放》、《PS全明星大乱斗》以及《COD》新作（虽然只有一张图），但效果只能说是隔靴搔痒，对于振兴低迷的PSV市场来说成效不大。索尼并非不知道玩家想要什么，只是对于亏损中的索尼而言实现玩家的愿望也并非易事。不过总的来说，PSV的前景仍值得期盼，特别是对于喜爱日式游戏的玩家们来说，6月份会有《女神异闻录 Persona 4 黄金版》、《小小大星球》和《潜龙谍影 高清版》三款大作陆续上市，8月不但有《初音未来 女歌手计划f》，还将发售初音版限定主机，并且《P4G》的中文版也计划在8月推出，游戏的数量虽然不多，但可玩性都相当高。希望在9月的TGS上能有更多新作消息公布吧。最后忍不住要抱怨一句，说好的PSV版《最终幻想X》呢？（笑）

前期举步维艰



PSV现在的形势玩家看在眼里，索尼应该也不会不明白。任天堂在3DS发售5个月左右的时候一看形势不妙立刻宣布大降1万日元，并配以新颜色机型以及大量精品软件而厚积薄发。但是从制造成本来看，索尼不大可能在价格上有这样的豪举，那么剩下的手段就只有软件了。任天堂能够以休闲游戏吸引用户，但这条路对于索尼的平台来说似乎行不通，不管是PSP还是PS3，为索尼开路的都不是休闲游戏，而是偏于核心向的传统游戏，所以从PSP时代开始，索尼的游戏硬件在前期都是举步维艰的，PSV也是如此，只不过比两位前辈走得更辛苦。《刺客信条》和《COD》加盟PSV让欧美玩家还不至于没个盼头，但是索尼的根据地日本却仍然是死水一潭，传统大作的缺失正在不断消磨掉玩家对PSV的兴趣。索尼当务之急，就是以实打实的行动挽回玩家们对PSV的信心。今年的E3展中索尼对PSV的淡化处理让玩家心寒，如果TGS还是如此，那PSV就真的要完蛋了，毕竟现在3DS的游戏阵容和价格都已经有足够的吸引力。

CHECK 2 Wii U的似锦前程

无论是展前展后，Wii U都毫无疑问是本届E3展的最大看点，但不公布发售日和价格的举动多少有些让人意外。相比去年，今年任天堂为全球玩家带来了更真实的Wii U，通过全球媒体不遗余力的报道，相信大家对Wii U的前景都有了自己的看法。



迷茫的定位



距离Wii U正式对外界公布已经过去了整整一年。尽管任天堂曾表示Wii U会在2012年内发售，但在今年的E3上，任天堂仍然没有带给玩家更多关于Wii U的惊喜，甚至可说是失望。官方仍将报道的重点集中在平板控制器上，而关于主机的硬件配置则几乎是闭口不提。给人的感觉仿佛就是“其实平板控制器只是个加强外设而已，Wii U主机跟Wii没有任何差别”……当然，我知道这不是真的，但Wii U的定位越发让我感到迷茫。记得Wii U诞生的初衷是因为任天堂察觉Wii已经被定位在了面向轻度玩家的主机上，因此想通过Wii U来吸引更多核心向玩家们。但且看本届E3上公布的游戏——《新超级马里奥兄弟U》、《皮克敏3》，嗯，依旧没能摆脱老任的那一套。核心向游戏倒是也有一些，例如《丧尸U》、《雷曼 传奇》之类，不过受关注度比起前两者来说肯定是要差了一截。更叫人无语的还有那个标题未定的卡拉OK游戏，只见一群老美举着平板控制器看着上面的歌词边唱边故作陶醉，如此设计的意义究竟何在？简直就是杀鸡用牛刀。去年E3时，Wii U只能对应一台平板控制器的消息被玩家们各种吐槽，好吧，今年公布可以支持2个。但问题是有多少玩家会愿意多花这份钱？

在老任自家游戏的鼎力支持下，我相信Wii U的销量不会太差。但它是否会成为一台核心玩家喜爱的主机？请允许我先打个问号。

Wii U？狼来了！



早在3DS大降一万日元时，便有人预言任天堂这次商业举措过于短视，虽然长远有利于3DS销售，却对日后每一款任系主机的发售将产生灾难性的影响。如今随着Wii U发售，这个预言有可能会应验，也就应了那句老话，出来混迟早是要还的。本届E3上任天堂对于Wii U售价仍然只字不提，不知道是否也是对于玩家的反应有所顾忌。从我个人看来，3DS降价是其迫不得已，说任天堂完全没有考虑过降价的后果是不可能的，而最终任天堂还是决定采取行动，这说明任天堂已经对于Wii U首发会遇到的困境做好了准备。从今年E3看来，虽然任天堂的发布会亮点偏少，但第三方阵容鼎盛，玩家们对于Wii U的期待度应该不低，而如果能争取到更多Wii U平台上才有的独占佳作，那首发销售还是不成问题的。虽然狼来了的故事大家都听过，但舍不得孩子套不住狼这句老话大家也懂，先买先享受，只要Wii U能证明自己提供的游戏体验只此一家别无分店，玩家们哪怕冒着降价的风险，也会选择首发购入，毕竟一款游戏提供给我们的快乐时光，是无法用金钱去衡量的。

更多，访问：73139.blog.163.com

以多人游戏致胜



Wii U 的关键在于“Together, Better”，多人游戏才是其乐趣所在。E3 期间试玩的几款优秀之作都是巧妙应用了多人游戏的乐趣，用不同的控制器获得不同体验，同时在多人合作型游戏中各司其职，提高玩家之间的依赖感，这是其他主机无法实现的乐趣，体现了 Wii U 的存在意义。可惜认识到这一点的第三方不多，Wii U 的第三方游戏阵容很让人担心，很多游戏只是象征性地移植给 Wii U，将原本简单的操作复杂化。复杂而抽象的操作就很难让人产生体验的冲动，这可能也是今年 Wii U 展区试玩人气有所不足的原因。Wii U 的前景如何还要取决于售价，个人猜测售价在 249~299 美元之间，如果超过 300 美元，Wii U 前景堪忧。

CHECK 3 今年你还COD吗？

从《COD4 现代战争》开始，COD 创造了一个又一个的千万销量神话。作为微软发布会最后登场的大片，《COD 黑暗行动 2》的演示够长够诚意，但得到的评价却并不高，无论是媒体还是玩家都对其终于表现出了厌倦。难道 COD 即将退热？今年你还 COD 吗？

新的战场、新的使命



记得去年《战地 3》刚公布的时候，很多朋友就问过我这个问题。到底还打不打 COD？其实这几年，自己对于“《COD》系列”的单机模式早就已经麻木，惟有多人模式的网战渐渐变成一种习惯、一种生活方式，慢慢沉淀下来。

从内容上来说，每年一作的《COD》几乎都代表了最顶尖的数字娱乐体验，虽然游戏的素质并没有退步，但玩家的胃口却越来越高，于是他们产了疲劳与厌倦，这是不可避免的结果。正因如此，玩家才期待新作能带来更多的新鲜体验，我们需要一点点特别的东西来刺激早已麻木的神经。

《COD 黑暗行动》并非取材于现代战争，制作小组将游戏的主舞台搬到了距离当今时代不远的 2025 年。近未来兵器以及全新作战思路的引入必将给玩家与众不同的感受，这也是包括我在内的很多玩家所关注的。今年的 FPS 年末大战没有了《战地》，一些流失的玩家也会重新回归《COD》的怀抱，11 月 13 日，我们一起再次回到那个曾经并肩战斗的沙场，为了使命而战！

每一作《COD》都是大餐



好游戏需要用心来体会，因此要投入不少的时间与精力。去年，我没有打《COD 现代战争 3》，主要就是因为时间不够。由于提前入手了早一步发售的《战地 3》，而后者又确实十分好玩，值得挖掘的东西很多，因此《现代战争 3》的首发没有赶上。11 月晚些时候刚好还要出《刺客信条 启示录》，所以《COD》就被无限搁置了。

从《COD 现代战争》开始，购买每年一作的《COD》就成为了一种习惯。现在市面上的打枪游戏琳琅满目，但“《COD》系列”的影响力和号召力不是哪一款游戏能轻易炮制的。尽管近几年来，系列的制作团队之一 IW 经历了一些风波，T 组与 IW 之间的竞争也非常明显，但无论如何游戏的过硬素质还是摆在那里的，每一作《COD》都是玩家期待已久的大餐。既然错过了去年的《COD》，那么今年应该没理由再错过了，肯定是会继续玩的。

单机通一遍，网战乐翻天



玩！一年玩一作《COD》已经成为习惯了，今年肯定也不会例外。但是，今年的《COD》给我的感觉有点两极分化，首先从单机部分说起，毫无疑问《黑暗行动》的单机部分是系列自 4 代以后个人最满意的一作，但延续剧情的本作却将剧情背景放到了未来战争，形成的强烈反差让我有一种莫名的排斥感，加上相信不少系列玩家和我一样，对《COD》这种年复一年的大片级的单机演出轰炸难免有些审美疲劳，因此本人对本作的单机部分并没有太大的好感。恰恰相反，作为让游戏乐趣无限延伸的网战部分却让我期待满点，近年系列作品的网战常被玩家诟病变化太小，经常换换枪，加两个新的技能道具就了事。借这次未来战争的东风，相信不少原有的框架可以推倒重做，比如 E3 上演示的蓄力穿墙步枪，想象一下如果网战存在此等神枪的话，游戏的玩法可以说是大大的改变！总而言之，对于本作就一句话，单机通一遍，网战乐翻天！

CHECK 4 体感、3D热度不再？

和前两年的 E3 相比，不难看出一些变化，一些厂商热炒的概念如体感、3D 如今似乎正在退热，慢慢从台前走到幕后。正如古语有云，花无百日红，人无百样好，什么样的节奏是最呀最摇摆（误）。这是否说明前几年大家都走进了误区呢？

体感不再新鲜



每样新鲜事物刚推出的时候都会掀起一阵热潮。Kinect 和 PS MOVE 准备推出的时候，微软和索尼都卯足了劲地宣传全新的体感设备。与稍早前发售的以体感为主要游戏方式的 Wii 不同，有不少玩家当时关注这两款设备的原因是为了体验一下传统游戏支持体感的操作时会带来怎样的新乐趣，不过当他们接触到一些玩法新奇的原创游戏时，新鲜感让玩家对体感设备的喜好提升到了一种境界，于是就迎来了体感游戏最火热的时期。

不过，新鲜感能维持的时间是比较有限的，当玩家发现随后发售的每一款游戏玩法都差不多时，厌倦感就开始产生。当初买体感设备就图个新奇，结果现在这种感觉完全消失了，即便对体感还有爱，但顶多做到偶尔玩玩，基本不可能再投入设备刚入手时的那种热情了，此外还有一种原因就是体感新作在题材上的重复和可挖掘内容的缺失。体感游戏的题材大部分集中在“运动”和“派对”上，而游戏的内容一整遍玩下来基本就可以收手了，没有太多值得研究的地方，因此今年会呈现出退热的情况，也算是一种必然吧！

当卖点成为常态



体感真的退热了吗？我给出的答案是否定的。

我个人觉得真正退热的其实是 3D。现在除了电影之外，已经没有哪款游戏把对应 3D 作为主要卖点了。但就像 3D 已经成为特效大片的标配，体感也已然成为目前游戏行业的某种常态，即便在推广相关作品时，也不需要反复强调“体感”二字。我们可以看一下，X360 的 Kinect 通过大力宣传和套装销售，成功卖出近两千万；PS MOVE 宣传力度可能没那么高，但是销量也已经突破千万，已经具备相当的普及度。两者近年推出的体感游戏已超过 200 款，而那些 3A 级大作也往往会加入体感控制方式或是与体感有关的模式。总之一点，就是厂商会有源源不断的体感内容提供给玩家，让玩家去选择，让你对体感设备的一次性投入能够物有所值。

当玩家已经习惯了以上种种，可能就真的会像看电影看 3D 一样，不把玩游戏玩体感当个什么事了。这也是不少人产生体感已经退热这种错觉的原因吧。至于今年 E3 的热门新主机 Wii U，虽然以双屏为卖点，但实际上还是 Wii 的继任者，还是一台体感主机。体感这一游戏世界的关键词应该还会“关键”很长一段时间。

退热很正常



进入本世代之后，各种新概念不绝于耳，不过其中不少到如今都已趋于平庸。比如游戏 3.0、PlayStation HOME，恐怕如今只会存在于玩家脑海中的某个角落了。其实厂商宣传每一种新概念都是为了推销自己的商品，比如索尼力推游戏 3.0 之时正好是《小小大星球》即将问世之时，如今连《无双大蛇 2》都有了类似的系统，这一概念自然就不再值得反复热炒。如果竞争对手的商品也拥有类似的特质，那就更不能过多强调，否则就为对手作嫁衣裳了，PS3 初期强调 HDMI 输出和 1080p 便是反例。

体感退热其实不能一概而论，因为三家情况各有不同。个人认为最杯具的一个其实是 3DS 的 3D 功能，裸眼 3D 本来看点十足，无奈不是人人都能泰然观之，只好降低要求，久而久之 3DS 游戏就不再以 3D 为最大卖点了。虽然不少游戏开了 3D 效果后确实能给人带来不一样的感受，但还是希望能够出现一些必须 3D 才能玩的新颖游戏类型，这才能真正体现出 3DS 的特色。

更多，访问：73139.blog.163.com



创新危机

大约在10年前，英国人提出了“创新产业”的概念，将游戏、软件、广告、影视艺术等都归于其中。游戏作为典型的创新产业，本该以创新为生命线，却正遭遇创意枯竭的尴尬。高风险的产业环境令续作横行，原创新作艰难求存。就连E3展也成为某种意义上的“续作”，与E3 2011相同的三大发布会日程与地点、相同的展台格局、相似的游戏阵容，乃至场馆附近大楼的外墙广告都租给了相同的厂商……游戏厂商们的因循守旧已发展到如斯地步！ E3 2012大约是近10年来最缺乏看点的E3展，比起Santa Monica小机棚里举办的E3 2007都有所不如。业界在呼唤新一轮主机换代带来的创新刺激，而作为E3 2012惟一新主机的Wii U却令人意兴阑珊，所谓的第三方支持，仅限于几款毫无优势可言的移植游戏……

任天堂的圣战

6月12日，据《日本经济新闻》报道，任天堂本年度的夏季奖金将下调20%。这是继岩田聪等高层主动降薪之后，任天堂罕见的普通职员全员降薪。任天堂员工的高薪待遇曾在日本业界街知巷闻，而如今关于任天堂的种种神话逐一破灭。今年1月，任天堂股价跌至1万日元底部位置后，股评家们纷纷建议投资者进场抄底。此后随着3DS的出色表现，任天堂股价走出了一波牛市行情。然而4月份之后，随着任天堂亏损373亿日元的消息公布，任天堂股价从此进入无休止的熊市行情，E3展之后，资本市场对任天堂的失望情绪加重，目前其股价已跌入8000日元区间。分析家惊呼任天堂股价无底可寻，有抄底打算者应继续保持谨慎。目前任天堂市值已跌至峰值时的九分之一，“Wii泡沫论”已得到完全证实。任天堂股价很可能继续下跌至峰值的十分之一，达到历史最低点。Wii U的首发或将成为决定任天堂生死存亡的圣战。

有人根据任天堂坐拥近8000多亿日元现金的雄厚底力计算，即使按照去年的处境继续亏下去，任天堂至少还能撑20年。充沛的现金储备是任天堂历经风雨而屹立不倒的根本原因，任天堂有足够的资本进行创意尝试，只要其中有一两个成功的软硬件产品脱颖而出，就足以弥补其他的失败尝试。然而这支长期的绩优股正在成为日本股坛的瘟神，自由落体式的股价下跌也在损伤合作伙伴对任天堂的信任。据传如果任天堂股价跌入7000日元区间，这家百年老年可能会选择退市，由山内溥等大股东回购公司股票，将其私有化。业界向来存在“游戏公司不宜上市”的理论，因为股市对短期经营业绩的重视会将游戏企业往错误的方向引导，成为急功近利、鼠目寸光的牟利机构，不利于创新大作的诞生。以任天堂的财力，无论业绩如何恶化，都能养活它的4000多名员工，“破产”这种极端状况不会在任天堂身上发生。但任天堂要满足股东利益，要守住起码的行业地位，如果Wii U失败，仍然可能造成灾难性的后果，任天堂坚持数十年的经营原则可能不得不作出重大改变。

十几年前，N64败于PS，面对“任天堂是否会退出硬件市场”的强烈疑问，山内溥斩钉截铁地说：“任天堂退出硬件市场之日就是退出游戏业之时。”现在投资者们再次呼吁任天堂摒弃硬件门户之见，为iOS等其他平台开发游戏，岩田聪以同样坚决的态度回绝。Wii U寄托了任天堂维持其传统经营模式的希望，但它在E3展的表现无法令人宽心。最受关注的发售日与售价信息并未公布，第三方支持力度堪称任天堂史上最弱，本已短暂的发布会居然将大量时间留给华纳的过气游戏，传统盟友育碧仅提供了《跳舞吧》这个毫无悬念的系列，以及几个移植游戏，《丧尸U》显然缺乏3A大作的气场。任天堂的第一方游戏阵容甚至比去年更弱，《塞尔达传说》不见踪影，《新超级马里奥兄弟U》只是Wii版的强化，《皮克敏3》是宫本茂的心血之作，但根据前两作的销量，续作的商业前景难以乐观。在发布会和展场上力推的《任天堂乐园》也许会成为下一个《Wii Spports》，但恐怕也难以成为玩家购买Wii U的理由。Wii U第一方游戏阵容的最大问题在于任天堂缺乏高清游戏制作经验，而索尼和微软早已在7年的摸爬滚打中积累了成熟的技术经验。任天堂有4000多名员工，其中游戏开发人员不到千人。在NDS/Wii时代尚可满足第一方游戏项目的需要，而进入高清时代后，因为其中大部分人缺乏高清游戏制作经验，而且高清游戏所需人手大大增加，任天堂第一方游戏研发力量将形成巨大缺口。你也许会说任天堂可以在世界范围大量招兵买马，而事实上由于任天堂的企业文化独特，习惯开发传统高清游戏的开发者们可能难以融入任天堂式游戏项目。短时间的大幅扩招可能对任天堂企业文化造成负面影响，最终改变任天堂的游戏风格。岩田聪早在

更多，访问：73139.blog.163.com

4年前就已说明任天堂无法大幅扩张的苦衷。人手不足、经验不足将导致《塞尔达传说U》等需要突出画面优势的大作姗姗来迟，Wii时代第一方大作密集上市的盛况可能不复存在。

受自身条件所限，任天堂不得不更多地依赖第三方为Wii U开发游戏。近年来任天堂通过NDS/3DS加强第三方合作也是在为此做铺垫。任天堂可依靠自身财力收买第三方为其开发独占大作，然而目前看来在3DS上使用的这招收买策略无法复制到Wii U身上。3DS的对手是虚弱的PSV，而Wii U的对手是总计装机量超过1.3亿的PS3+X360。第三方不大可能因为任天堂提供的蝇头小利而放弃这庞大市场。凡3A级大作都将以跨平台为基础，PS3/X360是必然前提，Wii U能分得一个移植版已属不易。去年任天堂发布会尚有各大第三方的支持声明，而今年EA、Activision等巨头毫无表示。日系厂商更是全体沉默，与任天堂关系最铁的Capcom都选择了观望。Wii U的首发游戏阵容令人担忧。

任天堂很难给非任饭以购买Wii U的理由，PS3/X360玩家为何要以更高的价格购买机能相近而游戏阵容更弱的Wii U？任天堂希望平板控制器能成为玩家心动的理由。然而这最后的理由也在遭遇微软的阻击。



微软的野望

去年Wii U公布后，笔者曾设想索尼以PSV与PS3的操作配合对抗任天堂，不想微软的反应更快速而彻底。受PSV的装机量所限，PS3/PSV的Wii U式操作联动难以大规模展开，而微软的SmartGlass可将平板电脑和智能手机当做控制器，Wii U的一切操作创意均可实现，还可利用多点触摸和Kinect的体感侦测实现Wii U无法做到的游戏创意，玩家无需额外购置设备。即使最乐观地估计Wii U的前景，其双屏游戏概念成为业界主流，所有玩家对此类游戏趋之若鹜，微软同样能轻松应对，通过SmartGlass让玩家以最低成本迎接新主流。索尼也可以效仿微软，为PS3推出类似的智能设备联动功能，让本世代主机用户们不再有额外购买Wii U的理由。

双屏概念大行其道并不是没有可能。正在开发中的苹果iTV也深入研究了将iPad/iPhone作为电视遥控器的可能，虽然最终以体感+语音操作的可能性更高，但是考虑到某些实际应用的触控需要，最终也有可能以iPad/iPhone的操作为辅。在智能电视时代，触屏式控制器有其存在的必要性。传统电视遥控器无法满足智能电视的多功能需要，节目搜索、视频通信、网络浏览等功能都难以用电视遥控器完成。用手机/平板进行操作，用电视机观看，确实是可行的解决方案。比起Wii U，SmartGlass的概念更接近于这种智能电视时代的互动构想，其中融入了更多代表未来趋势的多媒体娱乐和网络应用。微软Xbox LIVE部门主管Marc Whitten明确表示了通过SmartGlass参入智能电视市场的目标："Xbox SmartGlass全都是利用你已拥有的设备，包括你已经有的电视机、已有的手机，和已有的平板电脑。它将把你的电视机变成智能电视。"

可以说，SmartGlass的对手不止是Wii U，更是苹果iTV。

在E3展的内部演示中，微软展示了通过SmartGlass实现的游戏操作，可以在平板电脑中显示游戏地图和场景资料。甚至可以在看美剧《权力的游戏》时，在平板屏幕呈现的地图中看到当前角色在其虚构世界中的位置。用SmartGlass取代Wii U手柄在技术上完全可行，而Wii U在技术上也可以将电视机变成智能电视，但任天堂的网络实力以及与内容供应商的合作程度与微软的差距太大，E3发布会上也并未对Wii U多媒体计划进行任何说明。Wii的网络服务几乎没有给Wii U留下任何遗产，比起已悉心经营10年的Xbox LIVE，从头来过的Wii U网络服务难以占据主动。

SmartGlass代表微软对消费电子事业的大彻大悟，从坚守Windows，到支持iOS和Android，标志着微软的战略转变。微软对智能手机和平板电脑市场已无能为力，而下一个主战场将会是智能电视。微软的战略是以"X360+普通电视"作为智能电视过渡阶段的战略主力，利用高普及率的iOS和Android，让SmartGlass式智能电视的概念深入人心。十几年前，苹果决定让iPod支持Windows，从此扫清发展障碍。如今轮到微软开窍，利用iOS阻击iTV。通过SmartGlass，X360用户可以零成本将自己的普通电视机变成智能电视，无需花几千美元购买iTV。传闻中iTV能做到的事，"X360+Kinect+手机/平板"都能做到。

SmartGlass计划将进一步延长X360的寿命。X360用户在未来两三年内还将享受到层出不穷的新功能，而Wii U的出现也意味着X360世代的游戏画面在未来五六年内仍然够用。微软与索尼在本届E3展上再次达成默契，次世代主机计划将进一步推后。Epic Games的Mark Rein说将全力游说主机商推动次世代主机，而这恰恰暗示着次世代主机的方向仍未确定。微软何时推出次世代主机，在很大程度上将取决于对手的反应。如果Wii U大热卖，微软可能会加快X720的进程。但SmartGlass的出现意味着微软将会以平板+X360的方式迎战。X720会更多地参考PS4的时间计划。

PS4与X720之间正处于"比慢"的博弈之中，谁出手更早，可能对自己更不利。次世代游戏研发所需的大量资源会使其本世代的游戏阵容迅速枯竭，从而给对方主机抢掠市场创造了机会。索尼比微软更不愿进入次世代，除了PS3，索尼还要为PSV的游戏阵容而伤透脑筋。目前索尼的第一方游戏开发资源已无法同时满足PS3和PSV，如果短期内再来个PS4，结果只能是三部主机都缺大作，无异于自寻死路。微软深知索尼的两难处境，吃定了索尼近期内不会考虑PS4，所以更放心地在X360上经营他的多媒体计划。索尼的E3发布会又是一个第一方游戏专场演出，其下属工作室已在PS3/PSV项目上满负荷运转，即便如此PSV游戏仍然存在巨大缺口。今年E3展最令人失望的主机不是Wii U，而是PSV，其惟一看点只有一个《刺客信条III 解放》。索尼口口声声向玩家承诺PSV会以原创游戏为主，此次公布的却只有几款PS3移植游戏，就连移植都选的是《PS全明星大乱斗》等鸡肋之作，而不是《战神》、《末日余生》等众望所归的大作。也许这些系列终将登上PSV，只是索尼资源不足，只能一步一步缓缓向前。索尼预期PSV本财年销量1000万，除非其年内降价，或者PSV版《COD》突然爆发，又或者PSV版《MHP3G》年内上市，否则索尼的目标恐怕很难实现……

E3 2012是一场没有赢家的盛会，索尼与任天堂已露疲态，微软也缺少惊喜。除了亢奋的育碧，多数第三方只是惯性参展，Rockstar、Bungie、Respawn等名开发商不见踪影。业界的升级换代周期已被打乱，社交游戏、手游等外围市场将游戏产业变得更加复杂，业界对未来方向从未如此迷惘……



更多，访问：73139.blog.163.com

文、摄影 胜负师 美编 心の永恒







回首洛城艳阳天

Prologue

虽说E3大展六月才开幕，但准备工作早在两个多月前便已经开始了。向组委会和厂商发邮件，申请、登记、回复、确认、订机票、订酒店，当然还有非常重要的签证办理，琐碎的工作还挺多。说起来我活了半辈子（好吧，小半辈子），还是第一次潜入米国大使馆。只见此处戒备森严，手续繁多，光是要留下十个手指的指纹便知非同小可。我去的那天是个周一，人特别多，漫长的等待不免令人烦躁。由于一切电子设备均被没收，玩不了游戏刷不了微博叫不了外卖，只能听身边那些大妈的抱怨声解闷儿。到我最终面对签证官时，时间已经过去了四个小时。

我从一些“过来人”那里了解到，见到签证官时千万别显得迫不急待，不然会让人觉得你去美国的目的可疑，要摆出一幅“是你们求我去美国消费的，我去是帮助你们提振经济”的样子，这样反而更容易通过。签证官的提问随机性很强，我前面的一个学生妹只被问了一个问题就过了，另一边的大叔则被足足盘问了五分钟。我的签证官是个很有御姐范儿的金发妹子，除了传说中的欧美渣肤质，整体算得上是个气质美女。她的中文很流利，普通话可能比我认识的某些中国人还标准些，一上来就问了个很有中国特色的户口问题，让我颇有些意外。她问我去美国做甚，我说去参加E3展，她看看了组委会的邀请函便放行了，整个过程不超过两分钟，我准备的一大堆资料和问题都没派上用场，顿时觉得有些“失落”，要不您再多问几条？

星夜已经是第三次参加E3，去年才去过美国，按理说四年之内不必面签。不过他很没有理由地被通知依然要去面签，而且因为工作人员的失误，没有录入指纹，数天后被要求再去一次；按照指示时间去了，可到门口又被保安拦住，说预约者中没有你的名字，无奈只好返回；给大使馆发了一堆邮件，得到的结论是他们会将护照寄回，然后再去一次，而此时，离出发的日子只剩下一个星期！为此，编辑部还定制了一套星夜可能晚两天去洛杉矶的2号作战计划，好在虽然一波三折，护照还是在最后一刻寄到了，1号作战计划得以顺利实施。

Chapter 1

6月2日，清晨四点的闹钟把我从床上揪起，提上行李箱，背上一堆器材，五点与星夜在关口会合时天上还有星星。我与“星夜”星夜兼程前往香港机场，到达时离飞机起飞还有两个小时，对于坐飞机来说算是刚好。我们的机票订得很早，所以很便宜，惟一麻烦的是需要从转机。8点30分由香港起飞，12点到达北京，在机场等候两个小时，再飞行一万多公里方可抵达洛杉矶。

虽然在香港机场已经吃了一碗高价面条，但飞机上的早餐我还真是第一次品尝，居然吃了个精光。前往北京这三个半小时除了用餐时间，我完全在睡梦中度过。一想到还要再飞13个小时才能到达洛城，让我莫名其妙地联想到了《盗梦空间》，一下飞机就想找个陀螺转转。虽说会在首都机场停留两个小时，但转机的手续差不多就用去了一个小时，主要是机场地勤人员居然还要像签证官一样向每一个要前往美国的中国公民问这问那。过了安检后，星夜提意上长途飞机之前吃一顿米饭，毕竟航空食品是什么货色坐过飞机的人都心知肚明。不过机场的食物价格实在坑爹，两份难吃的快餐就花了两百多人民币，在中国境内还要支付1比5的“汇率”实在有些不爽。

非常幸运的是我们乘坐的班机居然没有误点，在我并不丰富的飞行经历中，最长一次误机超过8小时，算起来比坐火车还费时。不过星夜对于坐长途飞机心有余悸，如祥林嫂般反复嘀咕着“一定要在飞机上睡着，一定要睡着”。这虽然是一架大飞机，但是经济舱坐位之间的空间依然不大，像我这等五短身材脚还是伸不直，我突然对那些高大威猛的乘客产生了一丝同情。

我们的座位很靠后，刚坐稳便听见前排的几个年轻人在高声谈论E3，可能是同行吧，不过出发前我与星夜便达成共识，万事低调行事，所以就当没听到。我的座位靠窗，星夜居中，一位OL打扮的姑娘坐在靠过道的位置，她见我们一个拿出PSV一个捧着ipad，便问我们是不是去E3。我有些惊讶，是我们表现得还不够低调，怎么这么快就暴露了？我问她是不是也去E3，她说不是，去洛杉矶只是为了转机前往美国东部。她很大方地自报家门，说自己以前在微软工作，所以知道E3展每年都会在这个时候举行，不过她现在已经离开这个行业了。OL姑娘非常客气，

更多，访问：73139.blog.163.com

大方得体，临分别的时候还预祝我们E3报道顺利，写出好文章，真是承您吉言了。

由于之前坐飞机时已经睡了三个小时，这会儿倒也不困，但狭小的空间和时不时的气流颠簸并不适合玩游戏。长途飞机一般都提供一些独立的娱乐设施，座位前有个触摸屏，可以选择影视节目，或是听听音乐，甚至还有郭德纲的相声。这玩意儿还内置了一些弱智小游戏，只是因为触屏的效果实在太差，极难操作。电影种类挺多，动作片、搞笑片、文艺片都有，动画片里头还有喜羊羊什么的，不过还是因为液晶屏相当低廉的缘故，清晰度比较成问题，字幕有些看不清。

随便看了两部片子，眼睛有点累，吞下不知所谓的航空食品，我见星夜还没睡，两个男人谈论起了空姐。从香港飞北京时的那几个空姐怎么说呢，应该就"空姨"吧，这年龄未免也太大了。这回在我们这一侧服务的姑娘还不错，已经是我这几年见过的质量最高的空姐了，但就五官而言也算不得出类拔萃，可能还比不上八老师（隐约听到膝盖中箭的声音）。星夜说他也觉得现在的空姐长得不行，估计好看的全嫁了吧。我的看法是现在航空公司实在太多，空姐的总量高了，就算是百里挑一吧，已然不是多年前千里挑一的状态，有些时候只能是士兵里头拔将军。还有就是空姐怎么说也是服务性行业，工作比较辛苦，特别是这种十几小时的长途飞机，漂亮的小姑娘可能都不太爱干这一行。

经济舱最后面有一块较大空间，我上完洗手间会在那儿站一会儿，舒展下筋骨。为我们服务的漂亮空姐有时会坐在乘务员专门的位子上稍事休息，只见她不断用拳头捶着自己的双腿，估计累得够呛。我上前问候了一句"你们太辛苦了！"妹子有些不好意思，微笑着说"没事儿！"一口京片子煞是好听。

由于靠着窗坐，我无聊时会装一下13看看云层或是地面，除了海面，我还第一次以上帝视角观察沙漠、雪山、荒岛等奇景，如同在看Discovery频道，只是耳边没有解说。另一个奇怪的现象是，尽管飞机飞了十几个小时，但天从来没有黑过，我们似乎一直在追赶太阳。洛杉矶与北京的时差是15个小时，着陆时是当地时间6月2日中午12点，也就是说虽然我在飞机上睡了一觉吃了两顿看了三部电影，我却比出发的时间提前了两小时到达目的地，这算是从技术层面实现了时空穿越么？

Chapter 2

洛杉矶机杨看着有些老旧，地方比较窄，领行李、过关都在一个不怎么大的大厅里，显得格外拥挤。大厅里的中国游客很多，机场还专门为此安排了中文翻译。放眼望去，人群中有不少老外是为E3而来，他们衣服上要么打着自家网站的LOGO，要么穿着游戏主题的T恤。大厅里最抢眼的是一个新娘，看长相应该是拉美裔，不知是赶着去结婚还是去渡蜜月。我本来想拍两张的，不过来之前星夜曾告诫我，在机场大厅里还是把器材收好，特别是看着比较专业的摄像机，不然过关时工作人员很可能叽叽歪歪问半天，以为你跑美利坚从事什么间谍活动。

顺利过关后，下个任务是找一位住在洛杉矶的读者小张，他在一个多月前主动找到我们，说可以负责我们E3期间的交通问题，全程开车接送。那时星夜正在为车子的事发愁，去年帮我们开车的陈同学已经从学校毕业，搬离了洛杉矶。小张在这个时候出现，才真叫"踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫"！

出机场时星夜和小张打着电话，没想到他就在门口等着，他迎面走来，说是在杂志上见过我们俩，一眼就认出来了。这是一个热情健谈的东北小伙，口音颇重。他是UCG的忠实读者，对杂志历史如数家珍，来美国这两年也会让家里人买了寄给他。他说自己是从三十多期开始购买的，如今已是300期，感慨万千。可惜我们出发时300期的样书还没有拿到，所以只送了298和299期给他。小张之前在这里读书，现在为一些公司和个人制作网站，住的地方离我们订的酒店只是几分钟车程，不过从机场去酒店大概需要一小时。

洛杉矶午后的阳光刺眼，但并不火辣，气温20多度，穿一件T恤足矣。只要坐在车里打开车窗，便可享受惬意的自然风，根本不需要开空调。作为编辑部的"生活家"，有着丰富自驾游经验的星夜与小张的话题总离不开"车"。小张的车是一辆二手的日本车，非常便宜，对于创业中的他也负担得起，只是车子已经开了10万英里（约合16万公里），总有点儿小毛病，他准备再开上半年就换辆新车。

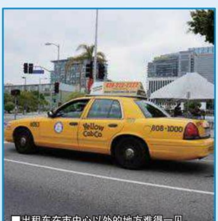
作为美国的第二大城市，洛杉矶汽车保有量达千万之巨，但在公路上行驶时并不觉拥堵，开车的人之间比较礼让，不会像国内那样，出现"明明只有四车道，开着开着变成六车道七车道，最终堵死"的情况。星夜说以他的经验，以后再来美国完全可以自己租个车，在美国开车的难度远远低于国内，只要别瞎抢，守着点规矩就行。

高速公路上有时会有很拉风的摩托车擦肩而过，犹如阿诺州长再临。我注意到小张在一条有特殊标记的车道中行驶，便问他这是什么意思，原来这条车道必须是车里有两个人以上才能行驶，这是为了鼓励几个人坐一辆车或是拼车，可以有效减少路面上的汽车数量，缓解交通压力。美国人也拼车吗？小张给出了肯定的回答。毕竟洛杉矶地广人稀，交通以车为主，没车可谓寸步难行。由于私家车普及量高，不是市中心很难见到有出租车在路上跑，出租车往往是打电话让出租车公司调度过来的，不方便，而且也贵，那些无车或是不会开车的人只能选择拼车。

我问洛杉矶就没有公交和地铁吗，小张说很少很不方便，而且车在美国如同生活必需品，相对于美国人的普遍收入来说并不算贵，真正买不起车的只有那些极度贫困的黑人，而他们也是公交地铁的主力军，还老是逃票。说起逃票，小张又告诉我们一段有趣的经历，他早前和同学一起坐地铁，两人一起过了闸机，忘了买票，结果查票时被查到了，工作人员二话没说，给他开了张单子，说你明天到法院去一次，按法官判的交罚款。第二天小张只能前往当地法院，他有两种选择，一种是认罪直接交罚款，一种是上法庭和法官辩解一下，小张选择了后者。法官一次审五个人，基本上全是些逃票的老黑。小张来之前先向同学拿了张车票，给法官出示，并解释自己当时买了票，只是没有拿出来给查票人员看。法官那是老江湖了，说那你也得罚，出去交钱吧。其实罚三十多美金事小，只是因为这么点儿破事被记上一笔，成为人生污点总觉得不值。小张到了缴款窗口，突然接到通知，说你这种情况罚款不用交了，莫名其妙地逃过一劫。


■从飞机上看到的雪山景象。


■汽车是美国文化的重要组成部分。



■出租车在市中心以外的地方难得一见。



■九老师的俺妹和增上寺的护身符，与我共赴E3。

更多，访问：73139.blog.163.com

Chapter 3

我们所入住的希尔顿酒店位于华人区，一路上中文招牌随处可见。中华料理自然是最多的，但并不只限于餐馆，还有超市、修车行、美容足浴、教堂、诊所、邮局、教育机构、职介所，甚至还有婚介，上书四个大字“中美联姻”。在这里，华人所从事的行业几乎渗透到了生活的每一个角落。小张的房东便自己开诊所，一周工作六天半，家里还有三间房出租，日子过得颇为滋润。小张说，因为华人大都比较勤奋，在美国的外来移民中，华人算是混得最好的。

眼前的美国街道如同影视作品中表现的那样，路上的行人非常少，而道路两旁的房屋都很矮，几乎都不超过三层，最高的建筑可能就是教堂了。美国家庭独门独院，门前有草坪，后院有车库，一般都是自己剪草自己洗车，颇享受这种生活乐趣。小张说主要还是美国的人工太贵，请人做还不如自己搞定。

由于没有高楼大厦，而且各种设施感觉十年没有翻新过，这地方根本不像是美国的大都市，倒有点城乡结合部的味道，就算是著名的希尔顿，也不是印象中富丽堂皇的摩天大楼，从下到上只有五层，从外表看感觉比汽车旅馆强不了多少。去年E3星夜住的便是会场附近的汽车旅馆，虽说便宜，但窗户外就是马路，连个前台都没有。那一带治安还不行，晚上总有些可疑的人在街边游荡，根本不敢出门。这回的前台大厅怎么说也是宽敞明亮，是个连锁酒店该有的样子。酒店服务员中有不少是华人，而且中国游客入住这家酒店的也很多。我们来到428号房(我估计一定会有人吐槽这个房号)，这是个双人标准间，但是就面积而言是去年TGS时住的双人间的2.5倍！两张双人床，一张床上有四个霸气大枕头，靠着实在爽！飞了一天，牙还没刷呢，想着先洗漱一番，然后一起去吃个饭。不过洗手间里找不到牙刷牙膏，星夜这才告诉我美国酒店一般不提供牙刷牙膏，得自己带，算了，一会儿去超市买吧。

下午两点时分，我们在附近一家烧鸡店吃了到达美国的第一餐。说是烧鸡店，其他更像是家港式茶餐厅，服务员说着粤语，饮料也是冻柠乐、珍珠奶茶什么的。我问小张我们两点吃午饭是不是有点晚，他说美国人很少有十一二点就吃午餐的习惯，要么吃得晚，有的干脆不吃，但是他们的食量一般都很大，导致食物的分量都大得惊人。而且美国的肉制品相当便宜，比如一块牛排有一寸厚，少说也有一斤多重；汉堡店里提供十层肉饼的超级大汉堡；特价萨饼上撒满了六七种不同的肉丁……对于东方人来说，如此简单粗暴的食物可能看一眼就没了食欲。前两次来E3，星夜已经被“舌根上的美国”整得没了脾气，因此每天都要吃上米饭成了他这几天饮食上的最低要求。

我不知道点什么，直接来了份招牌烧鸡套餐。这餐厅果然入乡随俗，不仅食物分量足，连饮料也是无限续杯。我点的是半只鸡，已经是吃一半扔一半，还有一整只的那种，对于我来说难度实在太大。这么一份食物还不足10美刀，比机场真是良心太多了。当然我们还得把税和小费加上，税一般是5%到8%，小费只要是10%以上都可以，比如我们这餐吃了二十七八块，在找零的盘子里摆上3块，硬币也不拿走便差不多。像酒店的双人间，每天在床头留上两块钱小费就OK了。美国的小费是种文化，没有明文规定，外国人不懂这风俗，不给也没什么，顶多遭人白眼。小张说他来这么久就遇到过一次，也是一家中国餐馆，服务员追出来大喊：“喂！没给小费！”特丢人。当然，如果你觉得对方服务不到位，也可以不留小费，据说你留一美分小费，就是表示对这家的食物或是服务极为不满，但千万不要因为好玩而尝试这样做。


■酒店附近随处可见的中文招牌。


■在美国的第一顿饭，色香味都还不错。


■虽然外观一般，但希尔顿的大堂还是挺气派的。


■沃尔玛中的蓝光很多都是十来块一张。



■这就是让星夜羡慕嫉妒恨的超值电视机。

Chapter 4

吃饱喝足之后，小张带我们去附近的沃尔玛买东西。我从未见过一个超市的停车场比超市本身还要大上几倍，星夜也说在美国开车爽，停车更爽。进到超市里面，货架摆放的间隔很宽，购物车可以轻松转向。有不少顾客都装了满满一车的东西，吃的用的，堆成小山。美国人一般全家一周就出来购物一次，把冰箱塞满。超市里专门配备了一种电动购物车，给腿脚不便或是肥人使用。在超市里购物的肥人不少，其中以女性居多。她们的肥胖等级已经到了病患程度，在中国的大街上很难看到如此重量级的胖子。其中最肥的一个有三辆电动购物车那么宽，我们三个老爷们儿的体重加起来估计还拼不过她一个。超市里有肥人用品的专区，所有东西都大得离谱，一件T恤的大小可以和国旗媲美。

肥胖是美国的头号社会问题，美国成年男子中有70%以上的人超重，成年女子中60%以上的人超重，儿童肥胖的比例则高达33%，肥胖严重困扰着普通美国家庭，因为肥人必须消费更多收入在吃穿用以及医疗方面。同时，美国社会浪费成风，比如在超市买了一堆东西，最后没吃完，快到保质期了就直接扔掉，很多连包装都没拆。怪不得有人说全世界的人都按美国人这样消耗资源，三个地球都不够用！

我们逛了一圈，在游戏柜台还转了转，小张说这里的游戏价格偏高，明天可以去GAMESTOP淘淘二手。附近的蓝光区还有10美元左右的特价碟，不过片子都比较老。星夜看到一台VIZIO的42寸全高清3D智能电视，才卖598美元(折合人民币3800元)，心动不已。VIZIO是美国本土的畅销品牌，也是北美平板电视业的王者，外来品牌都不是它的对手，其产品以物美价廉著称，品牌创始人是一位美籍华人。

搬台电视回去肯定不现实的，除了牙刷牙膏，我们还买了点零食。洛杉矶气候干燥，晚上容易口渴，所以还买了一大桶水，只要1美元。星夜是“水果星人”，每天必须吃一定数量的水果。他买了一盒樱桃，但却比去年贵了两倍多，一问之下原来是因为气候原因，今年樱桃减产了，不过即便如此价格还是比国内要便宜。

回到酒店时不过下午四点，小张说你们休息一下，到晚上八点左右再接我们去吃晚饭。星夜在飞

更多，访问：73139.blog.163.com

机上是趴着睡的，殊不知这是一种错误的姿势，回想去年，九老师从TGS回来时采用了相同的姿势睡觉，结果一下飞机就吐到肝肠寸断。星夜同学虽没有如此惨烈，但也好不了多少，休息质量太差一直让他处于半梦半醒的状态，在床上不到一分钟就打起了呼噜。长途飞机和时差让我的生物钟处于混乱状态，我知道现在还不是睡觉的时间，但身体的疲惫却非常真实……再次睁开眼时刚好8点，但是天却还没怎么黑。由于洛杉矶实行的是夏令时，天完全黑下来往往要到八点以后。

我摇醒星夜，让他和小张打个电话，结果小张已经在楼下等我们了。由于洛杉矶昼夜温差较大，我们也是刚刚睡醒，凉风阵阵吹得星夜直打寒战。汽车音响里播的是小张自己刻的CD，曲目大都是《恶魔城》、《MGS》之类的游戏音乐，还有日文演歌版的《Snake Eater》，除此之外基本全是日本“萝卜”动画的主题歌，看来是个机战迷。小张说他从前是个日式游戏玩家，刚来美国时跑到游戏店里，满目车枪球极不适应。有一次论坛上有个人问他，“你既然喜欢日本游戏，干嘛要跑到美国去？”小张反问，“那你待在中国，是因为喜欢中国的游戏吗？”结果引发一场骂战。

我问他既然这里是华人区，那有没有华语电台，他说有，然后就放给我们听。里面正说着一个华人受了工伤却得不到赔偿的事，主持人正为他出谋划策。之后又有听众打电话进来点歌，点的都是《当爱已成为往事》这样的老歌。“为何你不懂，别说我不懂，因为有爱就有痛……”看着车窗的中文招牌，听着收音机里的中文歌，我突然有种不知身在何处的感觉。

在星夜的提意之下，我们这一餐决定吃海鲜。美国的海鲜比较便宜，我们吃的这家大龙虾7美元买一送一，我们还点了一只蟹、一个酸辣汤和一盘豆角，感觉青菜比肉菜还贵些。事实上按美国的菜量，这几个菜已经是五人份了，服务员居然还一直忽悠我们再点，实在太坏了。结果三个人猛吃猛吃也还是塞不下去。由于3号是行程中惟一没有公务的一天，小张说早上十点左右带我们去环球影城玩玩，多拍些素材。

回到酒店整理一番，再洗了个澡，已经临近十二点。星夜吃了几颗樱桃，又开始嘀咕，“今天晚上一定要睡着，要不然就会陷入每天都在倒时差的漩涡之中，一定要睡着啊，呼噜……呼噜……”我本想好好睡一觉，结果肚子很是难受，去洗手间“测了一下地心引力”也没有好转。掐指一算，在香港和北京机场各吃了一顿，两架飞机上吃了三顿，到了美国又吃了两顿，哎哟妈呀，短短二十几个小时我就吃了七顿饭！直接导致我在美国接下来几天完全陷入了饿了得吃、吃了又消化不良的漩涡之中……


■夜幕下的希尔顿广场。


■环球影城门前标志性的地球仪。


■五人份的海鲜大餐看着都爽！


■观览车上的星夜与东北妹子。


■这些街头画家的手艺如何？

Chapter 5

早上十点多，我们去了有三十年历史的“丁胖子广场”吃早餐，豆浆油条煎饼果子，在陌生的地方吃着熟悉的食物真心不错。“迪士尼那是小孩子去的地方，环球影城比迪士尼好玩十倍！”我已经不止一次听星夜这么说过，很想见识一下。小张说他已经去过三次了，这次就不去了，下午要见个客户，等我们玩得差不多了打电话给他，他会过来接我们，这会儿他去接两个东北老乡，他们也是UCG的读者，会和我们结伴同行。两位东北老乡原来是一对小情侣，口音比小张还重些。正所谓“过了山海关，都是赵本山”，听他俩对话就像演小品似的，特有意思。

环球影城位于市区西北郊，驱车要从市中心穿过，来了两天，总算看到高楼了，但也只是孤零零的一两栋，要是在国内，怕是某个乡政府大楼便可将其战翻。行驶了约40分钟，环球影城就在眼前。刚一下车，在整备器材时发现自己忘了带一件很重要的东西，那便是九老师托付给我的俺妹小粘土，大失策啊！“因为桐乃妹妹在原作剧情设定中是去美国留学的，所以带上俺妹去E3是合情合理的。记得多拍几张照片哦！”我就这样被九老师忽悠了。星夜说没事，明天去发布会和E3展馆门口拍几张，绝对能让九老师大满足。

从园区外围走到影城正门会经过一条步行街，那里店铺林立，多是卖各色纪念品的，也有一些口味各异的餐厅，甚至还有寿司店。整条街道极具特色，透出浓浓的波普艺术氛围，感染力十足。话说环球影城这两年的项目倒是常换常新，只是价格也一直在上涨。普通门票现在是80美刀一张，差不多500人民币，好在这是含税价格。我们买票的时候售票员一直在向我们推销一种VIP票，说是只要多花59美元就可以升级为VIP，不用排队，而且玩一些项目时还有特权。四人权衡了一下，觉得还是算了。进入影城时需要安检，也不能带水和食物。和所有的旅游景点一样，园区内的饮料和食物价格比较坑爹，比如一瓶可乐是三块多，是超市价格的3倍，还要另加8%的税。买吃的排队排得厉害，排队最少的是热狗，东北妹子买了一条，但说是极其难吃，怪不得没人排队呢。

星夜之前来过一次，向我们介绍说第一个必玩的项目是坐得观览车环游整个片场的“工作室之旅”，但由于今天是周日，大排长龙不可避免。我们在犹如九曲桥般的排队区域绕了大概20个弯，排了差不多半小时才上车，而另一边的VIP通道基本上是随到随入，看来59美元不是白花的。观览车会带你参观各种片场，里面有不少在电影中出现过的建筑物和道具，我们还看到了《回到未来》中的那辆时间机器。《世界之战》里的那片飞机残骸也不错，据说那是斯皮尔伯格从波音公司要来的一架真飞机。有意思的是我们看到了VIP坐的是一辆更豪华的观览车，在飞机残骸处VIP可以下车进到场景里面拍照留念，而我们这些平民是全程不能下车的，VIP果真有特权啊！

如果只是这样的“老人游览”，那观览车就是不什么必玩项目了。其中最震撼的一段是3D全景的金刚，游客被360度的全景屏幕所包围，戴上3D眼镜后便如同置身于原始丛林，电影《金刚》中的那段经典的金刚大战恐龙会零距离再现。车子下方的平台随着镜头剧烈晃动，还有吹风、洒水与之配合，可谓天衣无缝。听到观览车内的一片尖叫声，你就知道场面有多逼真。除此之外，还有洪水、地铁爆炸、大白鲨出没等场景再现，基本上每行驶五分钟便有一个小高潮。一般的游园项目时长顶多十来分钟，这个“工作室之旅”差不多有四十分钟，实在是太过瘾了。我们下车时听到了喇叭里的中文广播，说是下午两点会有“工作室之旅”的中文专场，我靠，天朝游客威武霸气啊！后来听人说

更多，访问：73139.blog.163.com

这个中文专场做得其实不怎么样，中文翻译奇怪不说，所有的片名、人片又直接用英文，你要是没看过的影片还是听不懂解说员在说些什么。

这次来最想玩的项目是变形金刚的3D过山车，不过因为这个是当前最热门的新项目，排队所需时间一直锁定95分钟，这个其实是显示时间的上限，实在是伤不起！无奈之下只能找些相对人少的项目。我们看到侏罗纪公园项目人不多，进去才发现这玩意儿其实就是“激流勇进”的进化版，我们还非常不巧地坐在了第一排，最后一下爬高再一冲而下的失重感觉非常刺激，把东北妹子吓得花容失色，东北汉子因为坐在最左边，裤子整个湿透。他还自嘲了一句，还好还好，吓得尿裤子了别人也看不出来。

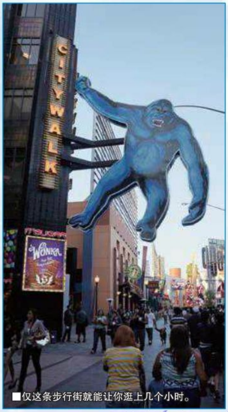
其实只要玩上两三个项目，就不难发现环球影城游乐项目的特点，每个项目的持续时间一般都比较长，完全对得起游客的排队时间，节目正式开始前一般都有很长的暖场，如果是一部电影相关的项目，那么会有原创剧情，而且合理性很强，令原著粉丝的投入度大增。同时，4D概念在很多项目中都会用到，就是3D电影效果之外，加入吹风、喷水、气味、座椅的摇晃等其他感观上的刺激，例如：史瑞克4D、终结者、辛普森过山车等均是如此，而特技制作、水世界表演等项目又强调最近距离的真实感，所有项目都是以身临其境的体验为出发点的。这么介绍可能你会觉得有些枯燥，因为用文字乃至图片、影像都不能完整表达，总之，即便是在世界范围内，环球影城也是最好的主题公园之一，对于喜欢电影文化的人来说，在这里能获得成倍的乐趣与收获。

下午四点左右，我的时差反应终于来了，明明知道是白天，玩得也挺兴奋，但身体却告诉我“该睡觉啦！”，眼皮重得像灌了铅，在终结者项目里，我竟然结结实实地睡了十几分钟，这才缓了过来，接下来的几天里，每到三四点钟，我的“差时症”都会发作，有时在角落里缩一会儿就又活过来了。六点多的时候大伙都累了，一看变形金刚还是95分钟无误就准备闪了。

临走前我们逛了一下园区外步行街上的那家GAMESTOP，这家游戏店相当有名，有不少大作和新主机的首发活动都曾在这里举行。进去一瞧，说真的有点儿失望，店铺面积并没有想像中那么大，而且只有一层，货架的密度比较松散，所以就货品的种类而言，和秋叶原的那些大店无法相提并论。店内有个标志性的士官长等身大模型，左侧一面墙全是二手游戏，价格一般在20美元左右，比较实惠，但种类远没到应有尽有的地步，纱迦让我找的成就神作就一张都没找见。还有一点就是老美的二手游戏品相比较差，有些连封面都没有，盒子也不是原配的，基本上就是个裸盘。小张说他之前买过一张二手碟，说明书上全是油渍，实在恶心。另外，你自己出售二手给这些店的话，店家会很黑，至少砍你十几美元，用于保证他的利润，所以那些20美元的碟很可能就是几块钱从玩家手里收来的。如果真想实惠，最好的办法还是购物网站买卖二手。小张说我需要的话可以帮我从网上淘，不过想着只是待几天，也就不折腾了。


■来环球影城淘上几本美漫也是不错的选择。


■GAMESTOP中设有一些试玩机。



■仅这条步行街就能让你逛上几个小时。



■举办过许多首发活动的著名游戏店。


■人头攒动的微软发布会现场大门外。


■节操掉一地的星夜已不在乎世人的目光。

Chapter 6

由于4号有两场重要的发布会，我们一回酒店便早早洗洗睡了。一大早，小张便带着几个SUBWAY的墨西哥卷来找我们，三人在酒店大厅里解决了早饭便驱车前往南加州大学附近的微软发布会现场。虽说我们预留了差不多一小时的行车时间，而且也考虑到了今天是周一，车会比较多，果然在最后一英里处小堵了十几分钟，但是我们似乎没有预留找停车位的时间。美国的停车位分为好几种，不可停错，特别是不能停在残疾人停车位上，被查到会受重罚，几百美金瞬间泡汤，等我们找到合适的车位大约耽搁了十分钟。

到达会场时，大门外已经排了数百人，星夜三步并作两步，我背着器材走不快，而且拿出邀请函之后还被新手工作人员误导，多走了一个来回，这会儿工夫队伍又长出一两百人。和星夜通了电话，他说不用着急，他会在前面帮我们占座。我们靠着邀请函上的条形码换到了一个特制的手环，只有戴上手环才能进入会场。一开始工作人员检查还算仔细，不过离发布会开始还有十五分钟，队伍依然缓慢前行，最后没办法，只能开闸泄洪，把所有的入口全部打开，大伙便一窝蜂地涌入会场。我们在前排位置很轻松地找到了负责占座的星夜同学，占到的位子挺不错，基本没有视线遮挡，往斜后方一看，还能看到传说中的题词板，台上主持人发言时，要是听不清，还能把提词板当字幕来看。

微软发布会结束后，我们去E3场馆拿媒体入场证，顺便踩踩点。不过停个车就花了15美刀，想想接下来几天每天都得花15刀停车，还真是挺贵的。我终于亲眼见到了在照片、影像中无数次看到过的E3场馆，还有著名的三座大楼。今年三座大楼被《上古卷轴在线》的广告所占据，不过我觉得比起E3场馆外墙上的那个《刺客信条Ⅲ》的超长广告，从气势上要弱一些。我总算没忘了把俺妹带出来，见四下无人，但在场馆外摆拍，星夜说我也来试试便把俺妹一把抢了去，我紧随其后，将他摆拍俺妹的英姿（罪证）记录了下来。

离下午索尼发布会开始还有四个小时，我们所处的市中心基本没什么中华料理，商量了一下就勉为其难，吃个本土汉堡吧，还能享受免费停车。汉堡套餐也就几块钱，饮料不用单独买，而是自己取一个饮料杯，饮料机里的饮料随便喝，可无限续杯。我一开始拿了一杯不知道什么果汁，味道奇怪喝不惯，小张说你直接倒掉再装一杯就是了，饮料在美国人眼里根本不值钱。汉堡店里一般都有那种超大号饮料杯，最下面比较窄，但上面

更多，访问：73139.blog.163.com



■"老滚"今年占据了著名的三座大楼。


■汉堡店里可爱的墨西哥小萝莉。


■超市的自助结账系统，一切都是为了节省人工。


■索尼粉丝团早早地排起了长龙。



■"阿根廷华人"专用的同声翻译机。



■再次合影穿的居然是同一件衣服，缘分呐！

一段巨粗，可以方便地放在车里，经常可以看到一个肥佬在店里喝上两大杯，然后装一杯带走，放在车里慢慢喝。美国大部分的薯条是拿原只土豆切制而成，不像国内的K爷爷、M叔叔那样用的是薯粉，所以口感相当不错。

在这家店里吃东西的大部分是墨西哥裔，店员中有个墨西哥姑娘长得挺好看。小张说本地有许多墨西哥裔，在餐厅做后厨的一般全是墨西哥人，他们被称为Amigo（西班牙语中"朋友，老兄"的意思），因为普遍读书少，文化水平不高，大都从事体力劳动。墨西哥女孩子娇小可爱，而且丰乳翘臀，十分性感，只是年纪稍大就很容易发胖，这一点有些像俄罗斯人。而且她们一般结婚较早，一口气生育三五个孩子，需要照顾一大家子人。不过墨西哥人比较乐观，是知足常乐的民族。

相较之下，生活在美国社会最底层的还是那些黑人。他们受高等教育的机会很少，能出人头地的只是极少数，身处贫困家庭的黑人最容易失业，也最容易游离于社会边缘。说到教育，中国的大学是严进宽出，美国的大学是宽进严出，在美国即便学的是理科，也有大量需要背记的东西，而且作业也很多，课程繁重。小张一个朋友所在的学校，黑人的毕业率只有13%，有个黑人同学好不容易坚持了下来，毕业典礼上全家十几号人抱头痛哭。黑人想要靠"书包翻身"着实相当不易。

其实洛杉矶是美国大城市中多种族社会现象最突出的地方，可能很多人熟悉洛杉矶是因为它在影视作品中，往往是被恶势力、恐怖分子或是外星人攻击的目标，和东京一样已经被电影人毁灭了无数次。其实洛杉矶也是奥斯卡最佳影片《撞车》故事发生的舞台，不同种族、不同文化、不同习俗的人生活本无交集，却因为身处同一个舞台而像磁石般相互吸引或相互排拆，碰撞、冲击由此产生。虽说自己是洛杉矶的匆匆过客，但所见所闻也能让人对这个多元化的城市有更直观的认识和了解。

我们聊着聊着，已经到了索尼发布会的举办地，索尼在发布会上的投入向来大手笔，包下了一大片停车场让来宾免费停车。同时还在等候区为媒体提供免费饮料和食物。我们到得很早，发现已经有长长的队伍了，但看穿着打扮都不像是媒体，很多连个相机都不带，十分可疑。我们跑到前面去问了问，发现这条队伍其实是PS官方博客的粉丝团，我们要排的不是这一条队伍，需要前往媒体区登记。不过因为邮件系统故障，除日本之外几乎所有亚洲媒体的邀请函都出了问题，在系统中查不到，大陆的媒体同行有七八个人也都卡在外头进不去。还好我想起SCEH的公关负责人这次也来了美国，打了五六通电话，总算联系上了。虽说费了一番周折，最后还是把所有大陆媒体全都带进去了。只可惜大伙进去得太晚，吃的喝的已经都没了。出来的时候每人拿了一个PSN+的一年免费服务，算是一点补偿。顺便说一句，索尼发布会是掌声欢呼声最多的一场发布会，有粉丝力挺果然不一样。另外，这场发布会的导播很给面子，直播时给我切了两个特写镜头，看来"是奖杯迷总会发光的"。

Chapter 7

5号早晨，我们的目的地是离E3会场很近的诺基亚剧院，那里是任天堂发布会的举办地，大门外同样是人潮涌动。三大发布会中只有任天堂的发布会需要通过安检方可进入。登记完了之后同样需要领个手环，手环是橙色的，要对颜色入座。因为来的时候还是有点堵车，我们进去的时候有点晚了，好位子都没有了，总算找到一排没有标写什么颜色的位子，还比较近中间。我们入座后有工作人员跑过来说这是绿色区，要我们换地方。旁边两个大胖老美不干了，说没有贴标签是你们工作人员自己的失误，和我们有什么关系，我们就要坐这里。工作人员说好吧，那你们就坐这儿吧，我们也就搭了个顺风车。

由于星夜需要使用UCG的官方微博对发布会进行图文直播，所以要用到现场提供的WiFi，只是用的人实在太多，不太容易联上。之前微软和索尼的发布会还能勉强联上，可是这回却怎么都联不上，这可把星夜愁坏了。我在看台上拍照时，无意外看到桌上有张卡片，我就随手拍了张照片，被星夜这么一说，总觉得那卡片有些蹊跷，把照片放大一看，居然是WiFi的用户名和密码，输入后还真能联上，看来我有做间谍的潜质。

这会儿小张兴冲冲跑过来说，他在外头看到一堆同声翻译机，我随他出去一看，果然有。我们随手抓了两部，可回头一想，翻译个啥啊？难道是把英语翻成日语，那还不如直接听英语得了。仔细打量了一下翻译机，上面贴着的白色小纸条上写的是"阿根廷"，这……完全没用啊！我们把翻译机还回去的时候，估计工作人员一定挺纳闷的，遇上阿根廷华人了。

任天堂发布会让我懂得了什么叫做"礼节性"的掌声，亮点少，时长短，《任天堂乐园》就是最终王牌了，发布会结束之突然让在场的很多人都颇感意外。不过分析之下又觉得像《任天堂乐园》这种游戏很可能会随主机附赠，属于展示Wii U特性的那种软件，说不定也能送出上千万的销量，还是不要小看的好。走出诺基亚剧院，微软《极限竞速》的三辆宣传跑车在门口飞驰而过，显得十分得意，看来X720又可以晚两年公开了。

因为任天堂发布会的原因，E3展厅第一天开馆时间会晚一些，被放在了12点，我们到会场

更多，访问：73139.blog.163.com

时排队已经排得老长老长。星夜很有经验，说是根本不用排队，先在媒体中心休息，在快进场前由侧面或中间最短的队伍插入即可，实践证明这一招果然奏效。媒体中心有食物和饮料供应，因为国外有不少素食主义者，所以有纯素的三明治，但是巨难吃，除了免费可以说是一无是处。会场里也有餐厅，只是食物价格比较坑爹，一个三明治要12美元。

在会场里疯忙到了6点，三人在媒体中心会合，交换了一下各自的情况之后，小张提意去韩国城吃9.99美元的自助烤肉，可以吃到爽。韩国城其实就是韩裔的聚居区，那里的烤肉店很多，只是设备老旧，油烟超大。这一天我的时差反应特别厉害，一看这烟就缩了。星夜也说这么吃法很不健康，还是去"小东京"吧。小东京又叫"日本村广场"，是一个日式风格的小建筑群，里面有各种日式料理和商铺，还有两家模型店，小张有时会来光顾，只是美国的店很早打烊，去的时候店已经关了。

我还真不知道在美国会有这样有如桃花源般的地方，街上几乎都是亚洲面孔，当然其中大部分是中国游客。不管怎么说，俺妹算是回家了。我们进入一家日本料理，服务员妹子很是热情，但里面的食物却显得有些山寨，寿司味道不正，一份套餐连个渣味汤都没有。小张说这些日式料理店的寿司师傅其实都是中国人，所有的都是！因为日本人移民美国的很少，有手艺的寿司师傅肯定是在本国发展，更不会大老远跑美国来了。

Chapter 8

之后的两天，E3展的工作依然如同战斗般紧张，消化不良的问题没有太大缓解，这两天的午饭我都没吃，累了或是时差反应来了，就去媒体中心的沙发里坐一会儿，喝杯免费饮料，然后原地复活。像这样连续几个小时使用摄像机对于我来说还是第一次，要长久保持一个动作手部很容易疲劳，右手拇指到现在还是有些酸痛，终于体验了一把摄影师的辛苦。影像素材本来已经足够了，这样最后一天可以轻松一些。不过因为这次E3特刊想要制作展台秀的内容，前一天晚上把照片分类整理了一遍之后，发现细节型的照片还差不少，只能在最后一天实行展台照片补完计划。

最后一天，展厅里的人已经比前两天少了很多，拍照和补镜头的工作进行得很顺利，甚至还有时间补拍一些SHOW GIRL。今年E3的SHOW GIRL算是意外收获，美亚非拉各种族的MM均有出色表现，外加她们普遍具有身材优势，面对镜头时也是热情大方，个人认为其素质已然超越了TGS的SHOW GIRL，这一点就连生活在二次元的九老师都表示认可。与TGS不同的是，E3上很少有游戏制作人出没，不过还是在华纳展台逮到了须田刚一，老美玩家大都不认识他，有人看到我与他合影才上前去问。

下午四点，离E3大展结束已经不远。为了早一点回编辑部，我们订了当晚凌晨1点40的飞机，一大早已经退了房，行李放在了小张家里。飞机起飞之前的七八个小时，又是难得的自由时间。星夜说老胜你好不容易来一趟美国，好莱坞星光大道总是要去看一下的吧。虽说有这几天的疲劳累积，不过最后我们还是决定去转一转。

在我的印象中，星光大道应该是一条如上海南京路般的步行街，上面至少有那么一段铺着红地毯，地面上一颗颗金光闪闪的明星让人不敢直视，游客都需要像观看日食一般戴上一幅深色的墨镜……事实证明是我想太多了，没有什么步行街，没有红地毯，汽车照样行驶，星星直接铺在人行道上，那些我认识或不认识的名字被行人一脚一脚地踏过，丝毫感觉不到被人膜拜的荣耀。

路旁有不少COSPLAY，像钢铁侠、蝙蝠侠、大黄蜂、海绵宝宝、阿凡达、猫王、MJ等等，他们靠吸引游客与他们合影收取费用为生，一般一次是5块。蝙蝠侠、大黄蜂好像是一伙的，每次得手之后都会就地分脏。除此之外，好莱坞比较新鲜的一点是居然也有五元店，"五块！五块！所有商品一律五块！"店内的伙计卖力地叫卖，我看了看，还真有与隔壁店一模一样的东西，对方卖十几美金，这里就只卖五块，吸引力不小啊！

短暂的好莱坞之旅最后一站是中国大剧院，也就是布满明星手印、脚印的地方，岁月的风化让这个地方更具历史感。我们很快找到了迈克尔·杰克逊的手印，吴宇森的手印也在非常显眼的位置。我曾在一些纪录片里看到过成龙曾在这里留下鼻印，但是找了半天也没找到。问了下工作人员，他们说因为成龙最近都没有什么作品上映，所以有他手印和鼻印的石板被换走了，现在这块石板在中国。哦，原来这些石板都是可以换的啊！

登机前，星夜又开始研究怎么才能在飞机上睡着的问题，而我则翻看记录着一条条琐碎的游记素材的小本本，它们最终会拼凑出了怎样一个形散神亦散的故事呢？以上。

Epilogue

多年后，我已苍老，岁月令我逐渐淡忘了2012年夏天E3之行的种种细节，期间的那些记忆碎片只能依靠翻看那本早已范黄的《游戏机实用技术》301期方可依稀记起，只是在读这篇游记时，总像是在读别人的故事。不过，我还清楚地记得洛杉矶的好天气，因为那几天，艳阳高照……



■干净、安静的日本村广场。



■专业COS，五美元值了！



■让我们相约E3 2013！


■这个时候应该放几只白鸽。


■桐乃妹妹，我们回家了……

更多，访问：73139.blog.163.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



链锯甜心

热血推荐



多机种 X360/PS3

- Lollipop Chainsaw
- 角川书店
- 动作
- 2012年6月14日
- 日版

总分 26

【游戏简介】鬼才须田刚一打造的杀丧尸动作游戏。玩家要控制靓丽的少女茱莉叶拯救世界，整个过程可谓集血腥、性感、欢乐、摇滚于一体，令人打过之后久久难忘。丰富的换装要素是游戏一大乐趣，双版本收录的要素虽略有不同，但通过游戏中的货币均可全部开启，无须玩家花真金白银购买 DLC。



比起之前须田刚一那些风格略显诡异的作品来，本作真可谓是搔着玩家（尤其是男性玩家）的痒处。控制美女啦啦队员屠尸的过程非常欢乐，与男友的相互吐槽令人发笑，登场的 BOSS 更是个性鲜明，反倒是最终 BOSS 比较令人失望。游戏的要素不少，不过动作层面上值得研究的东西不多，但也可以满足了。

游戏的关卡不多，但是每一关的流程都可以用漫长来形容，分散在不同难度的收集要素也足以保证本作的游戏时间。游戏到处都充满了欢乐的恶搞元素，难度也颇有挑战性，但动作流畅性有所欠缺。游戏流程不长，几个游戏模式的变化都不大，如果不想追求高分，重复玩的游戏性不大。

别被它的外表所欺骗，这其实是一款以美少女为噱头而实则相当硬派的动作游戏。操作秉承了须田刚一一贯的作风，手感出众，可说是近期最值得一玩的 ACT 佳作。剧情部分也相当欢乐，角色性格与对话内容都洋溢着美式漫画的恶搞气息，毫无丧尸题材的恐怖感，绝对会让玩家从头笑到尾。

抵抗 燃烧天空



PSV

- Resistance:Burning Skies
- SCE
- 主视角射击
- 2012年5月29日
- 美版

总分 22

【游戏简介】《抵抗 燃烧天空》是整个《抵抗》系列"发生时间最早的一段故事，讲述了人们最早对奇美拉的抵抗以及不为人知的"凤凰计划"的经纬。游戏作为 PSV 最早公布的一批游戏之一，以出色的画面和对 PSV 触控机能的充分利用而得到了广泛的关注。本作可以算 PSV 近期为数不多的大作之一。



本作的画面比最早公布的时候略有缩水。游戏单机模式略短，但是最多支持 8 人的线上对战有一定可玩性。游戏一些操作显得画蛇添足，比如投掷手雷和使用武器另外一种攻击方式都需要触摸，关键时候容易手忙脚乱。还有类似按方向键下奔跑这类诡异操作。而剧情动画居然不能跳过这点也令人失望。

首先游戏画面有些对不起观众，不过作为一款掌机上为数不多的 FPS 游戏，在操作感上算是可圈可点。本作继承了系列中各种对抗奇美拉的高科技武器，颇为爽快。作为一款掌机游戏，可以在线对战，很大程度上增强了本作的耐玩度。游戏本身有中文字幕，在剧情理解上不会带来不便。

虽然个别场面的帧数略有不足，且游戏的手感也不能与 PS3 版的媲美，但本作整体的画面表现和操作称得上是家用机级别。游戏中有不少的收集要素，不过收集率基本不影响奖杯的取得，加上 7 小时左右的流程以及对耗时要求极低的网战部分，使得本作成为了 PSV 平台上不折不扣的奖杯神作。

天旋地转



多机种 X360/PS3

- Inversion
- NBGI
- 动作射击
- 2012年6月5日
- 美版

总分 23

【游戏简介】游戏以控制重力为创意，讲述了一段主角在遭到外来者入侵，为了寻找自己的女儿奋起抵抗的故事。在游戏中，除了传统的动作射击要素外，玩家还可以自由控制场景中的重力，重力装置会不断升级，提供新的玩法。游戏使用虚幻引擎 3 打造，推荐给喜欢合作的动作射击玩家。



尽管游戏在各方面都明显地借鉴了《战争机器》，但这个模仿还算像模像样，不会让人心生厌恶。同时游戏保留有自己的特色，控制重力的设定颇为有趣。游戏在细节与物理引擎方面把握的不错，不过在打击感方面比较薄弱，后期关卡内容有些重复。双人合作是本作的卖点之一，值得推荐。

射击手感、画面、关卡设计等等射击游戏基本功出乎意料地好，虽然某些细节方面还有一些瑕疵，但是已经可以看出本作的诚意了。用重力技巧改变战局这一设定一开始新鲜感十足，但是变化较少，后面会有一些厌烦。不过双人合作的话会大幅度降低这种厌烦感。如果细节再雕琢得精细一些就好了。

缺乏足够的前期宣传让这款作品显得籍籍无名，但实际上游戏的素质不低，虽然许多系统设定上带着《战争机器》的影子，但至少把好的地方都学了过来，操作手感非常不错。游戏前期获得了操纵重力的设备后游戏便具有的自己的特色，利用消除或加强重力的方式来与敌人战斗的感觉非常新颖有趣。

更多，访问：73139.blog.163.com

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D

黄金珍藏



3DS

■ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D
■Square Enix
■角色扮演
■2012年5月31日
■日版

总分 **27**

[游戏简介] 本作是GB版《勇者斗恶龙 怪兽篇》初代的重制，游戏相比原作有了翻天覆地的变化。随机生成的迷宫在本作中得到保留，3D化的场景以及多达700种以上的怪物带来充实无比的体验。游戏的通信对战机能是一大亮点，各种官方活动也可以让玩家有持续玩下去的动力。



虽然游戏的面貌相比原作来了个大变样，但原版的怪物与主线剧情都原汁原味地保留，系列经典的BGM尤为让人感动到哭。本作的系统在《DQMJ》基础上强化，大量的新怪物和丰富的通信对战堪称最强，要说惟一的遗憾，那就是不能像GB版那样把自己的怪物拖在身后招摇过市了（笑）。

队伍中可携带的怪兽数量提升到4格，这表示玩家除了可以以更强的阵容出战外，还可以衍生出更多样化的战术打法。多达700种以上的怪兽令可谓是为原本就博大精深的怪兽育成系统锦上添花，后续的DLC怪兽也在陆续开放。相比原作新加入的"恶魔之书"系统也方便了后期的怪兽合成。

本作虽然移植自GB平台的第一作，但3D化重制画面以及大量增加的怪物种类，相信能令每一个玩过GB时期原作的玩家感动泪流，配合的复杂程度足以令人花费大量时间去研究，成功将强大怪物配合出来的成就感值得回味。不过也正因为怪物数量太多，配合过于复杂，很容易令新手望而却步。

冰与火之歌 权力的游戏



多机种 X360/PS3

■Game of Thrones
■Atlus
■角色扮演
■2012年5月15日
■美版

总分 **18**

[游戏简介] 根据热门小说《冰与火之歌》的第一卷《权力的游戏》改编的本作，请来了小说原作者乔治·R·R·马丁编写剧本，创造了两位新登场，但会在小说以后篇章中登场的角色：守夜人莫尔斯和红袍僧阿勒萨特尔，剧情也会和原著完美结合。游戏采用了虚幻引擎3打造，画面美轮美奂。



这是一款古色古香的传统美式RPG。在这个ACT要素全面入侵RPG领域的年代，本作却仍然使用着带有锁定框，技能需要按照出招序列来发动的半即时制战斗系统，角色创建时还有古典的基本属性加点和充满D&D味道的角色强项与弱点选择，对于美式RPG迷来说颇具吸引力，但其他玩家应该难以接受它慢节奏。

本作用实际行动再一次证明了改编题材的游戏十有八九皆雷作的定论，虽然披着乔治·马丁奇幻巨作之名，游戏的品质却并未呈现出与原作相匹配的素质。战斗节奏缓慢拖沓，刀剑砍到敌人身上如同划过一团空气，背景中的NPC时常会莫名其妙地瞬移，恐怕就连原作死忠也难以坚持玩到最后。

虽然知道对于本作的素质不能抱太高的要求，但是没想到本作会这么莫名其妙。剧情冗长，节奏拖沓。虽然有一些剧情选项，但是大部分选项都意义不大。战斗系统本质上是指令选择式的，比较有想法，但是毫无打击感的动作和缓慢的节奏毁了一切。如果不是因为剧情出色，可能评价还会更低。

东京丛林

PSN

■2012年6月7日
■3990日元
■Tokyo Jungle ■动作冒险
■SCE

推荐度 **7.0** /10



画面和音乐都很一般，但游戏玩法非常有趣。你要挑选一只动物在变成废墟的东京努力生存下去，在生存的过程中能力可以提升，通过交配还可以把能力继承下去。可选择的动物分为肉食类和草食类，下至小鸡上升大象均可以选择，不同的动物有不同的玩法，选择最弱的动物也许还活不到5分钟。

VR 战士 5 最终决战

PSN/XBLA

■2012年6月6日
■14.99美元//1200MSP
■Virtua Fighter 5 Final Showdown ■格斗
■SEGA

推荐度 **8.0** /10



本作是《VF》系列"最新作街机移植版，视听表现有进步，系统也进行了一定调整，对战节奏和攻防转换加快，连技强化，风格更趋喧哗。此外本作虽是下载游戏，但"License挑战"和"特别陪练"等丰富多样的单机模式，显示了一定的移植诚意。网战模式也有所改善，该系列粉丝请放心入手。

疯狂骑士

PSN/XBLA

■2012年5月30日
■9.99美元/800MSP
■Mad Riders ■竞速
■Techland

推荐度 **8.0** /10



游戏的画面素质就一款下载游戏来说算是不错，虽然图像颗粒很明显，但在飞速行驶中并不会让人觉得不适，反而带上了一种独特的狂野风格，和游戏本身的标题相得益彰。驾驶四轮摩托飞驰的感觉很好，许多跳台的高落差异常刺激，不过后期关卡难度颇高，一不小心就会翻车撞墙。

棒棒赛车

PSN/XBLA

■2012年6月5日/6月6日
■9.99美元/800MSP
■Bang Bang Racing ■竞速
■Digital Reality

推荐度 **6.0** /10



游戏最大的特色不是那奇怪的追随视角，也不是那设计既不符合真实赛车特色也不符合乱斗赛车特色的赛道，而是赛车那短胖的Q版造型。尽管赛车们的外观很可爱，但游戏本身是正常向的赛车游戏，手感不算太好，氮气系统带来的加速不够明显，赛车的生命值设定显得有点多余。

更多，访问：73139.blog.163.com

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

游戏进行时 IT'S GAMING



一年一度的 E3 展已经落下帷幕，熬夜观看发布会的各位，是否有了解到自己感兴趣的信息呢？反正这次 E3 展给铃带来的惊喜已经足够多了，比如今年居然有机会玩到两个《刺客信条》新作，再想想制作小组“每逢新作必有创新”的惯例，这两款作品的素质一定能非常出色！

电影《黑衣人》第三部的表现还不错，FANS 长时间的等待果然还是值得的，于是本期的进行时就顺势为各位献上其同期的游戏作品——《黑衣人 异形危机》。由于是电影改编游戏的缘故，本作的素质并不算太好，因此本期将侧重点放在全成就 / 白金的打法上，对部分难点成就 / 奖杯进行了讲解，希望对各位玩家能提供一定的帮助。

PS3 X360 GAME

黑衣人 异形危机

原名
Men in Black: Alien Crisis

类型
动作射击

游戏适应人群
●《黑衣人》电影爱好者
●成就犯或奖杯迷

外星人危机需要你来解决！

操作指南 （以下以X360版为准）

按键	功能	按键	功能
左摇杆	移动	LB 键	躲进 / 离开掩体
右摇杆	调整视角	RB 键	快速移动 / 闪避
十字键	选择武器 / （同时按着 A 键）技能	LT 键	使用技能
		RT 键	射击
X 键	装填弹药	RS 键	精确瞄准
Y 键	开启扫描模式	START 键	主菜单
B 键	（在车上时）EMP 炸弹	BACK 键	进入武器 / 技能升级界面

游戏特色 & 系统



游戏的操作系统是一种“半自由”式操作——前后的移动由电脑自动完成，当玩家消灭了一个场景的全部敌人后，角色便会自动移动至下一个场景，类似于轨道射击游戏。不过，游戏中同样存在掩体系统，通常一个场景中的掩体都是横向的或者环形的，玩家可以根据战况在掩体之间自由来回移动。刚刚开始玩的时候可能会不适应，需要一些时间来习惯。

游戏中出现的道具只有四种：补血包，弹药包，升级点数和补充技能消耗的特殊补给包。这些道具会在场景的任何地方出现，玩家只要将准星靠近道具便会自动拾取，并不需要按任何按键。另外，本作的升级系统非常简单——每一样武器 / 技能都有 2 或 3 级，升级所需的惟一要素就是在游戏过程中拾获的升级点数，基本上一周目通关的时候 90% 的武器和技能都升级完毕了。



阳光成员
油炒尖米

电影《黑衣人》系列”已成经典，而就在前不久，该系列的电影第三部也终于与大家见面，乘着这股“黑风”，Activition 发行了这款同名游戏。不过由于版权问题，游戏的剧情与登场人物几乎都是原创的，与电影没有太大的联系，即使还没有来得及看电影也不会造成剧透。

全成就 / 白金指南

本作绝对可以称之为成就 / 白金神作——游戏流程非常短，游戏的故事模式只有 8 大关，而且几乎没有隐藏要素，7 小时左右即可完美。整个游戏只有 38 个成就 /39 个奖杯，绝大部分都是在故事模式中自然积累就能获得的，没有什么难度，正常难度一周目通关便能获得 26 个以上。剩下的则与游戏的另一个模式“V.R.Missions”相关，不过这个模式亦并不需要联网。下面就来为大家说说 3 个有点难度的成就 / 奖杯的获得方法：

1.Senior Agent

将“Agent”难度通关后会解锁最高难度“Elite Agent”，将其通关便可获得。强烈建议不要开始新游戏，而是应该先进入菜单把难度调整为“Elite Agent”，再通过选择章节来完成这个难度。最高难度下只有最终 BOSS 战有点难度，因为 BOSS 血多，而且攻击频繁，稍不留神就功亏一篑了。最终 BOSS 的攻击方法有 3 种：连续发射激光，用尾部重刺，放出几个小杂鱼进行撕咬。这三招中最麻烦的就是放出小杂鱼了，因为当小杂鱼在场中的时候，BOSS 是处于无敌状态的，必须将小杂鱼尽数清除才行，BOSS 会不断发射激光来进行干扰。一旦被小杂鱼咬住，尽快转动右摇杆将其甩掉再继续射击。此战建议将技能选择为防护盾，开启防护盾的数秒内玩家是基本处于无敌状态的，能抵挡 BOSS 重刺外的一切攻击，趁此机会换上霰弹枪赶快把杂鱼都清掉吧！



2.Hide'n'Seek

这个成就 / 奖杯需要玩家启用扫描模式找到故事模式中两个假扮成人类的外星人，这两位就是游戏中仅有的隐藏要素了。第一个在第四大关，第二个在第七大关。看到场景中有人类，就请按 Y 键开启扫描模式，并把准星对准要扫描的对象一段时间，扫描后绿色的是人类，红色的就是外星人了，不难找到。

3.Duelist

这个成就 / 奖杯需要玩家完成“V.R.Missions”模式下“Competitive”选项中的所有关卡。该模式需要双人合作，但其实一个人也能应付，准备两个手柄，游戏开始后放着 2P 不管就行了。这个模式虽然只有 6 张地图，但是其实是有 12 关的，每个地图有两关，只要注意不要漏玩就行了。每一关都很短，不会耗费很多时间。



玩后感

“这是一款电影改编的游戏啊！”只要在玩之前有一定觉悟，就会觉得这款游戏其实也还可以（笑）。考虑到游戏几乎没有可挖掘的东西，画面也比较差，因此只推荐给电影真饭和想拿成就、奖杯的玩家。

更多，访问：73139.blog.163.com

作为“《DQ》系列”的一个分支，《勇者斗恶龙 怪兽篇》是GB时代感动无数玩家的经典作品，这个系列的每一部作品都是能让玩家花费上百小时乐在其中的佳作。而本作重新回归系列原点，将GB平台的第一作重制到3DS平台，不过可别以为本作的收集要素就会因此而减少哦，这次就登场怪物超过700种，配合的复杂程度也是史无前例，相信大家经历千辛万苦获得帅气而强大的怪物之后，那份成就感绝对能令你兴奋不已。



ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境3D	Square Enix	角色扮演
3DS	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D	日版
	2012年5月31日 / 1人	5490元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

文 宇宙人　美编 心の永恒

战斗系统

战斗系统

本作的战斗系统是传统的回合制，选择指令进行战斗。玩家的队伍位置一共有8个空格，战斗时只能派出4个空格的怪物。虽然大部分怪物只占1个格子，但部分体型大的怪物会占2~3个，当然其强度也会相应提升。每回合开始时玩家可以给怪物下达指令，也可以让它们自己判断，之后按敌我双方的怪物速度来决定行动顺序。主人公使用道具是最速行动，不会影响到怪物的行动机会，但一回合只能使用一次。

连携&相杀



战斗时，如果多个我方的怪物的行动顺序连在一起，一定几率能进入连携状态。连携成功的话，后续攻击的怪物会不断叠加20%的伤害修正，能给予敌人极大的重创。不过随机性很大，只能是非常走运的时候才会出现一次。

而所谓的相杀是指，如果敌我双方某只怪物在同一轮行动当中使用出了相同的招式，那么双方的招式就会互相抵消。相杀不会受到怪物的速度或者等级、攻击力等数据影响，因此，相杀对实力较弱的一方来说更有利一些。

怪物捕捉

本作的核心系统之一，主人公使用的怪物最直接的来源就是野外捕捉。战斗时选择菜单中的“**スカウト**”，选定目标之后，我方全体怪物就会对目标进行一次“**スカウト**攻击”，攻击不会造成伤害，但是画面右上角会积蓄一个百分比值，当所有怪物都攻击完了后，这个百分比值便是这次捕捉的成功率。百分数增加的量取决于我方怪物的攻击力和对方的防御力，但是不受HP残量影响，所以捕捉前可以先用魔法提升自己的攻击力或者降低目标的防御力。但没必要先削减对方的HP。

一场战斗中只能捕获一只怪物，捕获成功后战斗马上结束，剩下的怪物不再理会。假如捕捉失败的话，只要敌人没有发怒（**いかり**）下回合依然可以继续捕捉。另外，如果队伍或仓库中有相同的怪物，捕获的成功率会相应下降，下降率与拥有相同怪物数量成正比。

要提升捕获率，除了提升攻击力之外最直接的方法就是使用“**魔物ノエサ**”、“**くんせいにく**”等道具。道具效果还要看对方怪物的能力，越强大的怪物提升的概率越少（但捕捉大型怪物时道具显得比**スカウト**攻击有效得多）。道具的效果在本次战斗之内永久有效，而且只要怪物还没饱就能一直使用，不过假如使用太多却没捕获成功，然后怪物发怒了那就欲哭无泪了。

主人公特技

名称	效果	取得地点
ルーラ	传送到城内各个曾经去过的地方，迷宫中使用可以直接返回王座の间。	旅の扉の间 B1F 楼梯口
いざないルーラ	触发了迷宫倒数第二层的水晶之后，以后进入这个迷宫就能直接传送到这一层。	格斗场外面
ライブラリ	查看怪兽、特性和技能图鉴。	图书馆
まんたん	发动怪物的能力回复前列所有怪物的HP，怪物MP不足则无法回满。	星降りのほこら外面
とうぞくのはな	查看身处的这一层迷宫中还有多少道具。	バザー会场右下方
ラナリオン	改变迷宫中的天气。	完成S级格斗场，从大井户广场往西北方向走到下一个区域即可看到
ラナルータ	令迷宫的日夜交替。	拿到ラナリオン之后，从旁边的民家内找到
回复ボトル	令队伍中所有怪物复活并回复所有HP和MP。	第一次通关后，ジュヒョウの城入口附近获得
ステルス	令怪物无法察觉到特瑞。	进入ジュヒョウの城之后，从城内的角落获得（可从地图找到）

更多，访问：73139.blog.163.com
©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

配合系统

一般配合规则

在“星降りのほうこら”找到怪物老爷爷可以进行配合，配合时选择雄性和雌性怪物各一只，雌雄同体的怪物可随便搭配，怪物等级必须在LV10以上，不过LV11时能获得SP奖励，所以建议大家至少将怪物练到LV11再去配合。A级别以下的怪物在配合时一般会遵循以下的法则：

1. 相同系别的怪物配合时，子怪物只能是与父母相同系别的怪物，例如：自然系＋自然系＝自然系；

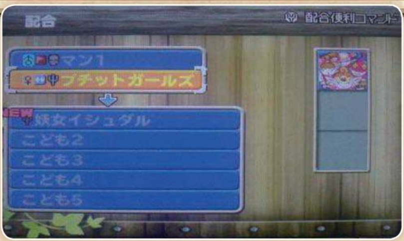
2. 不同系别的怪物配合能够诞生出三种子怪物，分别是跟父母同系别的怪物各一种，以及父母系别能演变出来的另一个系别的怪物（可参照下表），玩家可以从这三种怪物中选择其一；

3. 相同的怪物配合，一般只会诞生出同样的怪物，但四体配合时会出现例外。

不同系别怪物配合的演变关系

父/母	スライム系	ドラゴン系	自然系	魔兽系	物质系	恶魔系	ゾンビ系
スライム系	スライム系	物质系	ドラゴン系	ゾンビ系	恶魔系	ゾンビ系	魔兽系
ドラゴン系	物质系	ドラゴン系	魔兽系	物质系	恶魔系	ゾンビ系	スライム系
自然系	ドラゴン系	魔兽系	自然系	ドラゴン系	魔兽系	スライム系	恶魔系
魔兽系	ゾンビ系	物质系	ドラゴン系	魔兽系	自然系	ドラゴン系	物质系
物质系	恶魔系	恶魔系	魔兽系	自然系	物质系	自然系	スライム系
恶魔系	ゾンビ系	ゾンビ系	スライム系	ドラゴン系	自然系	恶魔系	自然系
ゾンビ系	魔兽系	スライム系	恶魔系	物质系	スライム系	自然系	ゾンビ系

特殊配合规则&四体配合



除了上述的一般配合之外，一些强力的怪物，特别是A级别以上大部分都要以特定的两种或四种怪物作为素材才能配合出来。这里不得不解释一下四体配合系统，只要将特定的四种怪物两两配合之后就会诞生出全新的物种。四体配合的结果是直接由祖父母怪物决定，不受父母的类型影响。但要注意祖父母生出的父母怪物必须是异性才能继续进行配合。

等级附加值

怪物配合后级别（RANK）后面就会出现一个“+x”的附加值。拥有高附加值的怪物能力值会大幅超越低附加值的相同怪物——哪怕后者等级比它高，而且附加值还决定了怪物的最高等级。所以本作除了练级之外，不断地配合以提高怪物的附加值也是重点。子怪物的附加值由父母的附加值和等级决定，具体可参照下表。

父母等级和	子怪物附加值
LV20~LV30	父母附加值之和 +1
LV31~LV75	父母附加值之和 +6
LV76 以上	父母附加值之和 +12

技能继承&升级

子怪物可学习技能除了怪物自己的固有技能之外，还有双亲的全部技能，以及一些特殊条件带来的新技能。诞生之后玩家将要从这些技能中选择3~5种。可学习的数量与怪物的体型有关，体型1格的怪物可以学3种。已经分配的点数会减半，但如果双亲有相同技能的话，对应点数会加到一起，未分配的点数也只能继承双亲总和的一半。但是已经分配点数的技能如果舍弃掉的话，点数会归还给子怪物。

双亲假如有一方把某项技能提升到满级，比如“攻击力アップ”，子怪物便有机会学到更强的“攻击力アップ2”。另外，游戏中那些强力的SP技能，需要双亲分别升满了指定技能才能配合出，具体可以参照下表：

技能	素材技能 1	素材技能 2
HP アップ SP	攻击力アップ 3	武斗家
MP アップ SP	すばやさアップ 3	魔法使い
攻击力アップ SP	攻击力アップ 3	战士
守备力アップ SP	守备力アップ 3	僧侣
すばやさアップ SP	すばやさアップ 3	盗贼
かしこさアップ SP	かしこさアップ 3	贤者
火炎ガ－ド SP	メラガ－ド	火ブレスガ－ド
吹雪ガ－ド SP	シャドガ－ド	吹雪ブレスガ－ド
しろくろガ－ド SP	デインガ－ド	ドルマガ－ド
ばくふうガ－ド SP	イオガ－ド	バギガ－ド
いなずまガ－ド SP	デインガ－ド	ギラガ－ド
がんせきガ－ド SP	ドルマガ－ド	ベタンガ－ド
HP 回复	异常回复	异常回复
异常回复	HP 回复	HP 回复
回复 SP	HP 回复/全体回复/异常回复	MP 回复/ガ－ド/てつぺき/神圣/ゆうき/クィ－ン
サポ－タ－SP	サムライ/ぼうぎょ/アッパ－/ダウナ－/ジャミング（任意两个）	
げんじゅつ SP	さいみん	ふういん/ホラ－/コ－ルドスリ－プ/ようじゅつ/むしのしらせ/魔法使い
けんごう SP	ゆうき/キャプテン・クロウエ－ス/ジャック	ふうえん剑术/ふうらい剑术/ばくひょう剑术/びゃくや剑术
ふうえん剑术	レッドファイタ－	イエロ－ファイタ－/グリ－ンファイタ－
ふうらい剑术	グリ－ンファイタ－	ブラックファイタ－
ばくひょう剑术	イエロ－ファイタ－	ブル－ファイタ－/ホワイトファイタ－
びゃくや剑术	ブル－ファイタ－	ホワイトファイタ－/ブラックファイタ－
やみのばくえん SP	最强メラ＆イオ	最强バギ＆ドルマ
		最强ヒャド＆ドルマ
		最强ギラ＆ドルマ
	最强メラ＆ドルマ	最强メラ＆イオ
		最强イオ＆バギ
		最强イオ＆ヒャド
		最强イオ＆デイン
		最强イオ＆ドルマ
		最强イオ＆ギラ
	最强イオ＆ドルマ	最强メラ＆イオ
		最强メラ＆バギ
		最强メラ＆デイン
		最强火炎
		最强メラ＆ギラ
圣なる吹雪 SP	最强バギ＆ヒャド	最强メラ＆デイン
		最强イオ＆デイン
		最强バギ＆デイン
		最强ヒャド＆デイン
		最强ギラ＆デイン
	最强バギ＆デイン	最强イオ＆ヒャド
		最强ヒャド＆デイン
		最强ヒャド＆ドルマ
		最强ヒャド＆ギラ
		最强吹雪
	最强ヒャド＆デイン	最强メラ＆バギ
		最强イオ＆バギ
		最强バギ＆ドルマ
		最强バギ＆ギラ

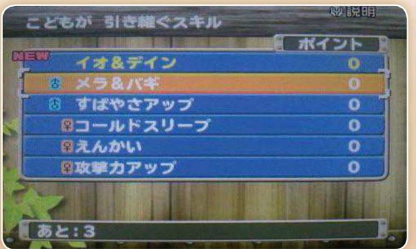
TIPS **关于怪物蛋**：游戏中部分怪物只能通过怪物蛋的孵化才可获得。怪物蛋可以通过Wi-Fi连接网络参加在线排位战，在线上的バザ－会场购买到。怪物蛋最便宜的只要2500G，最贵的虹色蛋要15万，怪物蛋可以拿到星降りのほうこら找怪物老头子孵化。

更多，访问：73139.blog.163.com

技能	素材技能 1	素材技能 2
さばきのせんこう SP	最强ギラ＆デイン	最强メラ＆ドルマ
		最强イオ＆ドルマ
		最强バギ＆ドルマ
		最强ヒャド＆ドルマ
	最强ギラ＆ドルマ	最强メラ＆デイン
		最强イオ＆デイン
		最强バギ＆デイン
		最强ヒャド＆デイン
グランスペル SP	やみのばくえん SP/ 圣なる吹雪 SP/ さばきのせんこう SP（三选二）	
グランドブレス SP	最强火炎 / 最强吹雪 / 最强ブレス	どくが / ため息

技能继承&升级

究极配合在第一次通关之后就会开启，游戏中将任何两只相同的怪物配合，并且它们的等级附加值超过 100 时，等级就会变成 SS 级，并且前面会多一个“★”号。通过究极配合培养出来的怪物能力参数会大大超越原版。除此之外还能选择追加一些特性，具体有行动次数增加、钢体、行动顺序提升、耐性提升、破防这几项。如果怪物本身就具有这些特性的前提下追加的话，特性效果会增强，比如“AI1~2 回行动”追加后会变成“AI1~3 回行动”。



恶魔之书

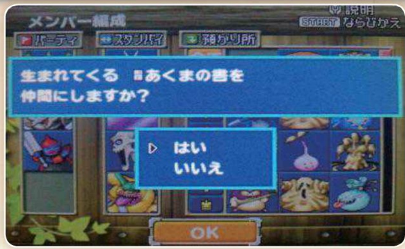
恶魔之书（あくまの书）是本作新增的一种特殊怪物，这种怪物可以说是配合过程的副产物。因为子怪物可继承的能力数有限，玩家每次配合之后都不得不舍弃父母的一些有用技能——当中可能还有分了点数的。假如玩家舍弃的技能当中，有 3 种或以上技能分配了超过 20 点，恶魔之书便会与子怪物一同诞生出来。舍弃 4 种技能会诞生出“だいあくまの书”（2 格），舍弃 5 种技能则诞生出“魔王の书”（3 格）。恶魔之书诞生后，玩家便可以让它继承刚刚舍弃了的技能。

恶魔之书的诞生不会对子怪物有任何影响。它的能力参数、父母以及等级附加值与配合时诞生的子怪物完全一样，性别随机。利用这些特点，恶魔之书可以发挥出很多便利的作用，下面就列出一些例子：

1. 迅速提升怪物的附加值。因为配合之后诞生出来的恶魔之书附加值与子怪物一样，这个过程相当于令附加值翻了一倍，要配出“+99”的怪物便轻松很多。

2. 降低 SP 技能配合难度。SP 技能出现条件一般是要求将某两个拥有特定技能练满的怪物配合，以“HP アップ SP”（出现条件是将练满“攻击力アップ 3”和练满“武斗家”的怪物配合）为例，让子怪物学会“HP アップ SP”，然后让恶魔之书继承“攻击力アップ 3”和“武斗家”两个技能（还需要一个有 20 点的其它技能）。之后堆点数将这两个技能加满，然后去跟其他怪物配合便能再次配出“HP アップ SP”了。

3. 复制四体配合的怪物。假设怪物 X=A+B+C+D，怪物 A、B、C、D 两两配合时便能诞生出两



只恶魔之书。因为四体配合的结果是由祖父母决定的，所以让这两本恶魔之书配合，同样能诞生出怪物 X。后期那些配合难度极高而且又是四体配合的的怪物，用这个方法可以轻易做出两只，以后再进行究极配合就会轻松许多。

特殊配合规则

前面说过游戏中几乎所有高级怪物都要根据特定的组合才能配合出来，而等级较低的怪物中虽然也有特殊配合法则，但它们都可以直接捕捉或者以更简单的方法获得，因此这里只列出 Rank A 以上怪物的特殊获得方法，供大家参考：

Rank A

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
スライムファミリ－	スライム系	大	配信
アンドレアル	ドラゴン系	小	ねむりの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			スマイルリザ－ド × ダ－クナイト
			（アルゴングレ－ト ×2）×（リザ－ドファッツ ×2）
マンイ－タ－	自然系	小	きぼうの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			よろいムカデ × デスファレ－ナ
			ひとくいそう ×2
とうだいタイガ－	魔兽系	小	うらみの扉
			ギリメカラ × よろいムカデ
			とらおことと × いどまじん
ブオ－ン	魔兽系	大	ちからの扉
			プオ－ン ×2
トラップボックス	物质系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			（ミミック ×2）×（ひとくい箱 ×2）
			（ミミック ×2）×（メタルドラゴン ×4）
ウィングデビル	恶魔系	小	さいはての扉
			ランプの魔王 × ブリザ－ドマン
			ゴ－ルドマン × ヘルビ－スト
トロルボンバ－	恶魔系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			ボストロ－ル × プオ－ン
ギガミュ－タント	ゾンビ系	小	ぜつかいの扉
			フラワ－ゾンビ × ランプの魔王
			ガマキャノン ×2
バブルキング	スライム系	小	さいはての扉 / うらみの扉 / きぼうの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			スライムベホマズン × デスゴ－ゴン
			（バブルスライム ×2）×（キングスライム ×2）
ずしおうまる	ドラゴン系	小	ほむらの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			あくまの骑士 × シュプリンガ－
			あくまの骑士 × ドラゴンライダ－
			あくまの骑士 × ギガントヒルズ
			あくまの骑士 × デンタザウルス
バッファロン	魔兽系	小	さいはての扉
			とうだいタイガ－× マンイ－タ－
			ダ－クホ－ン ×4

TIPS 关于怪物蛋 2：玉座の间右上角的小屋中，交纳 260 个“ちいさなメダル”也能获得怪物蛋，以后每给 10 个也能随机获得一个。

更多，访问：73139.blog.163.com

Rank A

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
シ－ルドオ－ガ	物质系	小	孵化怪物蛋获得
			メガボ－グ × トラップボックス
			メガボ－グ × キラ－マシン
			メガボ－グ × プロトキラ－
魔王の使い	悪魔系	小	さそいの扉 / かがみの扉(BOSS)
			トロルボンバ－× とうだいタイガ－
			プチット族 × ウィングデビル
デッドマスカ－	ゾンビ系	中	きぼうの扉
			ギガミュ－タント × ウィングデビル
スライダ－キッズ	スライム系	小	擦肩对战 30 胜的奖励
ワニバ－ン	ドラゴン系	小	グランドシャ－ク × シャ－クマジュ
ウパソルジャ－	自然系	小	ぜつかいの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			くもの大王 × ソ－ドファントム
グレンデル	魔兽系	小	とこやみの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			バッファロン × バブルキング
キマイラロ－ド	魔兽系	中	ほむらの扉 / とこやみの扉
			メッサ－ラ × デスゴ－ゴン
ボル	物质系	小	さいはての扉
			たくらみの扉
			ブリザ－ドマン × ギリメカラ
ブル	物质系	小	さいはての扉
			自然系 × バル
			自然系 × ベル
			自然系 × ボル
バル	物质系	小	だいちの扉
			ぜつかいの扉
			たくらみの扉
			物质系 × ブル
			物质系 × ベル
			物质系 × ボル
ベル	物质系	小	とこやみの扉
			魔兽系 × バル
			魔兽系 × ブル
			魔兽系 × ボル
ライオネック	悪魔系	小	らいうんの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			シュプリンガ－× ウパソルジャ－
皇帝ガナサダイ	ゾンビ系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			キングレオ × イプ－ル
ダ－クキング	スライム系	小	バブルキング × ギガミュ－タント
			ダ－クスライム ×4
黑龙丸	ドラゴン系	小	アンドレアル × フラワ－ゾンビ
サンダ－バ－ド	自然系	中	ウパソルジャ－× ワニバ－ン
			ひくいどり × ホ－クブリザ－ド
ユニコ－ン	魔兽系	小	グレンデル × デッドマスカ－
			(ベホマスライム ×2)×(グリズリ－×2)
木马の骑士	物质系	小	ボル × デッドマスカ－
			(かまっち ×2)×(ボ－ンナイト ×2)
コスモファントム	悪魔系	小	魔王の使い × シ－ルドオ－ガ
			ダンビラム－チョ × ソ－ドファントム
がいこつけんし	ゾンビ系	小	デッドマスカ－× 魔王の使い
			しりょうのきし ×2
イデアラゴン	ドラゴン系	中	黑龙丸 × 魔教师エルシオン
ヘラクレイザ－	自然系	小	かぶとこぞう × メタルキング
			かぶとこぞう ×4
マポレ－ナ	魔兽系	小	孵化怪物蛋获得
タイムマスタ－	悪魔系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			なぞのしんかん ×2
			なげきのぼうれい ×2
セバスチャン	ゾンビ系	小	收得魔战士四天王后回去和管家对话
カンダタ	??? 系	小	特别遭遇战中胜利后加入队伍
アサシンブロス	ドラゴン系	中	孵化怪物蛋获得
プチットガ－ルズ	悪魔系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			プチット族 × ロ－ズダンス
			プチット族 × じごくのマドンナ
ダブルイ－タ－	悪魔系	小	アサシンブロス × 悪魔系
デスソシスト	ゾンビ系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
メタルカイザ－	スライム系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			(メタルライダ－×2)×(スライムベホマズン ×2)
			(メタルライダ－×2)×(ダ－クキング ×2)
オ－シャンクロ－	ドラゴン系	小	ねむりの扉
			ワニバ－ン × かぶとこぞう
			ワニバ－ン × きりさきピエロ
			ワニバ－ン × かくとうパンサ－

Rank A

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
モヒカント	魔兽系	小	だいちの扉
			孵化怪物蛋获得
			ギリメカラ × ずしおうまる
			ギリメカラ × キラ－パンサ－
			ギリメカラ × スライムファング
グラコス	悪魔系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			ベリアル × オクトセントリ－
			ベリアル × マ－マン
なげきのぼうれい	ゾンビ系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			ナイトリッチ × 病魔パンデルム
			ナイトリッチ × じごくのメンド－サ
			ナイトリッチ × 黑骑士レオコ－ン
			ナイトリッチ × フラワ－ゾンビ
死神きぞく	ゾンビ系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			ボ－ンナイト ×2
			木马の骑士 ×2
グレイトドラゴン	ドラゴン系	小	ほむらの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			アンドレアル × ギリメカラ
			アンドレアル × デンタザウルス
			アンドレアル × ずしおうまる
			アンドレアル × キマイラロ－ド
ロ－ズダンス	自然系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
ゴンズ	魔兽系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			バッファロン × シュプリンガ－
			グレンデル ×2
うごくせきぞう	物质系	小	孵化怪物蛋获得
			ゴ－レム ×2
じごくのマドンナ	悪魔系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
ドラゴンコ－プス	ゾンビ系	小	病魔パンデルム × グレイトドラゴン
			病魔パンデルム × アンドレアル
スライダ－ガ－ル	スライム系	中	擦肩对战 50 胜的奖励
ガル－ダ	自然系	小	たくらみの扉
			ヘルコンドル × ワニバ－ン
アンクルホ－ン	悪魔系	小	バッファロン × ダ－クホ－ン
ほうらい大王	悪魔系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			ランプの魔王 × なぞのしんかん
			ランプの魔王 × ア－クデ－モン
			ランプの魔王 × ボストロ－ル
ゲモン	悪魔系	中	ジャミラス × バズズ
			ジャミラス × アトラス
			ジャミラス × ベリアル
ナイトキング	ゾンビ系	小	ナイトリッチ ×2
妖女イシュダル	悪魔系	中	孵化怪物蛋获得
			マンドラゴラ × プチットガ－ルズ
			マンドラゴラ × ロ－ズダンス
			マンドラゴラ × じごくのマドンナ
ピサロナイト	ゾンビ系	小	ふういんの扉
			キラ－ア－マ－× 死神きぞく
			キラ－ア－マ－× オ－シャンクロ－
スライムジェネラル	スライム系	小	孵化怪物蛋获得
			メタルカイザ－×2
メカバ－ン	ドラゴン系	小	きぼうの扉
			メタルドラゴン × グレイトドラゴン
			メタルドラゴン × アンドレアル
ロック鸟	自然系	小	とこやみの扉
			孵化怪物蛋获得
			交纳 70 枚小金币的奖励
			レティス × ギガントドラゴン
			カプリゴン × ギガントドラゴン
			カプリゴン × ブラックドラゴン
ドン・モグ－ラ	魔兽系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			(いたずらもぐら ×2)×(おにこんぼう ×2)
デュラン	悪魔系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			炎の战士 × ブリザ－ドマン
ベリアル	悪魔系	小	ア－クデ－モン × グレイトドラゴン
			ア－クデ－モン × ゴ－ルデンゴ－レム
			ア－クデ－モン ×4
ヒヒュルデの使い	ゾンビ系	小	ポンポコあにき × コングヘッド
			ポンポコあにき × キラ－エイプ
デュラハ－ン	ゾンビ系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			死神きぞく × ナイトキング
			死神きぞく × 暗黑の魔神
			死神きぞく × なげきのぼうれい

更多…请到：73139.blog.163.com

TIPS **关于在线对战**：主菜单中可以选择"Wi-Fi 通信で对战"进行联网对战，其中ランキングバトル是排位战，有两种模式，GP 大赛模式是玩家之间自由对战，而限定大赛要求玩家以特定的组合出战。限定大赛每天只能参加一次，每次与 5 名等级接近的玩家进行战斗。胜利之后会根据结出排名以及相应的奖励。

Rank A

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
ジャミ	魔兽系	小	孵化怪物蛋获得
			死神きぞく × シュプリンガ –
マリンデュエル	魔兽系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
どぐう战士	物质系	中	とこやみの扉
			ミステリド – ル ×4
バズズ	恶魔系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			シルバ – デビル × スカルスパイダ –
			シルバ – デビル × アンドレアル
			シルバ – デビル ×4
スカルスパイダ –	ゾンビ系	中	タイラントワ – ム × ロ – ズバトラ –
			タイラントワ – ム × ナイトキング
			タイラントワ – ム × なげきのぼうれい
メタルキング	スライム系	小	きぼうの扉
			はぐれメタル ×4
イブ – ル	ドラゴン系	小	なげきのぼうれい × グレイトドラゴン
			なげきのぼうれい × アンドレアル
タウラス	魔兽系	中	うらみの扉
			バッファロン × ギガンテス
カプリゴン	ゾンビ系	中	らいうんの扉
			ヘルバトラ –× ガル – ダ
ゲマ	ゾンビ系	小	イデアラゴン × シュプリンガ –
ヘルクラウド	物质系	大	配信
大王イカ	自然系	中	孵化怪物蛋获得
			ワニバ – ン × ギガミュ – タント
			ワニバ – ン × グラコス
ゾ – マズデビル	??? 系	小	孵化怪物蛋获得
プチタ – ク	??? 系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
ミルドラ – ス	??? 系	小	黑龙丸 × がいこつけんし
デスタム – ア	??? 系	小	アクバ –× サンダ – バ – ド
オルゴ デミ – ラ	??? 系	小	コスモファントム × ユニコ – ン
スペディオ	??? 系	小	神兽系 × 自然系
ガルハ – ト	??? 系	小	神兽系 × 恶魔系
グラブゾン	??? 系	小	神兽系 × 物质系
ディアノ – グ	??? 系	小	神兽系 × 魔兽系
长老ピピット	??? 系	小	グランスライム × ティコ
			グランスライム × ククリ
			かみさま × ティコ
			かみさま × ククリ
ゴレオン将军	自然系	小	从其他怪物达人身上捕捉
ゲルニック将军	恶魔系	小	从其他怪物达人身上捕捉
ギュメイ将军	魔兽系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			キラ – パンサ –× ゲマ

Rank S

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
勇车スラリンガル	スライム系	大	配信
ブラックドラゴン	ドラゴン系	小	とこやみの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			グレイトドラゴン × 死神きぞく
			グレイトドラゴン × ゲモン
ぬしさま	自然系	大	ぜつかいの扉
			たくらみの扉
			海龙 × タイラントワ – ム
			海龙 × ウイングタイガ –
怪力军曹イボイノス	自然系	小	バルバル –× ゴレオン将军
邪眼皇帝アウル – ト	恶魔系	小	カカロン × ゲルニック将军
魔剑神レパルド	魔兽系	小	クシャラミ × ギュメイ将军
キラ – マシン 2	物质系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			キラ – マシン ×2× ゴ – ルデンゴ – レム ×2
アトラス	恶魔系	中	とこやみの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			ギガンテス × アンクルホ – ン
			ギガンテス × ガル – ダ
			ギガンテス × ダブルイ – タ –
			ギガンテス ×4
スライダ – クロボ	スライム系	大	从其他怪物达人身上捕捉
			(キラ – マシン 2× スライダ – ガ – ル)×(スライダ – ヒ – ロ –× 死神スライダ – ク)
ギガントドラゴン	ドラゴン系	小	とこやみの扉
			孵化怪物蛋获得
			ギガントヒルズ × バズズ
			ギガントヒルズ × アトラス
			ギガントヒルズ × ベリアル
レティス	自然系	大	ほろびの扉 / らいうんの扉

Rank S

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
キングレオ	魔兽系	中	モヒカント × バッファロン
			モヒカント × ユニコ – ン
			パオ – ム × パオ – ム
ダ – ククリスタル	物质系	中	メカバ – ン × 大王イカ
			メカバ – ン × マリンデュエル
			メカバ – ン × ロック鸟
やまたのおろち	ドラゴン系	大	さいはての扉(BOSS)
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			(トライワインダ –×2)×(セルゲイナス ×2)
ロ – ズバトラ –	自然系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			マンイ – タ –× キングレオ
			マンイ – タ –× トロルボンバ –
おにこんぼう	魔兽系	小	とこやみの扉
			孵化怪物蛋获得
			ボストロ – ル × バズズ
			ボストロ – ル × リザ – ドファッツ
			ボストロ – ル × ギガントヒルズ
ゴ – ルデンゴ – レ ム	物质系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			(ようがんまじん × ひょうがまじん)×(ゴ – レム × ゴ – ルドマン)
			(ようがんまじん ×2)×(ひょうがまじん ×2)
			(ゴ – レム ×2)×(ゴ – ルドマン ×2)
アクバ –	恶魔系	小	さばきの扉(BOSS)
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			スライムジェネラル × ドラゴンコ – プス
ワイトキング	ゾンビ系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			なげきのぼうれい × キングスライム
			なげきのぼうれい × バブルキング
			デスソシスト × キングスライム
			デスソシスト × バブルキング
スラ忍シルバ –	スライム系	中	スラ忍パ – プル × スラ忍イエロ –
			スラ忍パ – プル × スラ忍ブラウン
			スラ忍パ – プル × スラ忍ブラック
			スラ忍パ – プル × スラ忍ピンク
セルゲイナス	ドラゴン系	中	ゴ – ルデンゴ – レム × ブラックドラゴン
			ゴ – ルデンゴ – レム × ヘラクレイザ –
ホ – ンビ – トル	自然系	中	ヘラクレイザ –× シ – ルドオ – ガ
			ヘラクレイザ –× うごくせきぞう
			ヘラクレイザ –× スライムジェネラル
			ヘラクレイザ –×4
にじくじゃく	魔兽系	小	孵化怪物蛋获得
			ガル – ダ × ティコ
			ガル – ダ × ククリ
			ガル – ダ × 长老ピピット
			(ひくいどり ×2)×(ホ – クブリザ – ド ×2)
デスマシ – ン	物质系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			ピサロナイト × あくまの骑士
			(ボストロ – ル ×2)×(こうてつまじん ×2)
死神の骑士	恶魔系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			ピサロナイト ×2
バラモスゾンビ	ゾンビ系	大	とこやみの扉
			ふういんの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			バラモス × ゾンビ系
スラ忍ゴ – ルド	スライム系	中	スラ忍パ – プル × スラ忍レッド
			スラ忍パ – プル × スラ忍グリ – ン
			スラ忍パ – プル × スラ忍ブル –
			スラ忍パ – プル × スラ忍オレンジ
コアトル	ドラゴン系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			デスソシスト × 黑龙丸
ガマデウス	魔兽系	小	孵化怪物蛋获得
			ギガミュ – タント × ほうらい大王
			ギガミュ – タント × 大王イカ
			ギガミュ – タント × ぬしさま
ドラゴンマシン	物质系	中	コアトル × デスマシ – ン
エビルプリ – スト	恶魔系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			イブ – ル × ほうらい大王
			イブ – ル × どぐう战士
名をうばわれし王	ゾンビ系	中	孵化怪物蛋获得
			ドメディ × 皇帝ガナサダイ
			黑骑士レオコ – ン × 妖女イシュダル
キャット・リベリオ	??? 系	小	配信
スライムマデュラ	スライム系	中	(もりもりベス ×2)×(メタルキング ×2)

更多，访问：73139.blog.163.com

Rank S

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
はくりゅうおう	ドラゴン系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			メカバーン × ギガントドラゴン
			メカバーン × バラモスゾンビ
さそりアーマー	自然系	中	とこやみの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			サンダーバード × ピサロナイト
			サンダーバード × デュラハーン
			サンダーバード × ホーンビートル
バルザック	魔兽系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			ギガンテス × ベリアル
			ギガンテス × アルゴングレート
			ギガンテス × ギガントヒルズ
キラーマシン3	物质系	大	旅の扉の间 B3F 连战 100 胜的奖励
タイタニス	恶魔系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			アンクルホーン × アトラス
			アンクルホーン × ぬしさま
ゆうれい船	ゾンビ系	大	配信
キングモーモン	魔兽系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			ピンクモーモン × マポレーナ × ティコ × ククリ
バベルボブル	物质系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			バル × ベル × ボル × ブル
ヘルバトラー	恶魔系	小	アンクルホーン ×2
			アンクルホーン × オーシャンクロー
			アンクルホーン × ドラゴンコープス
りゅうおう	ドラゴン系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			魔王の使い × グレイトドラゴン
			魔王の使い × コアトル
ハーゴン	??? 系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			デュラン × スカルスパイダー
			デュラン × ワイトキング
バラモス	??? 系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			デンタザウルス × ガマデウス
			デンタザウルス × オセアーノン
ムドー	??? 系	小	ブオーン × おにこんぼう
			ブオーン × ガマデウス
ドーク	??? 系	小	孵化怪物蛋获得
			アクバー× ムドー
			アクバー× カンダタワイフ
			アクバー× カンダタおやぶん
			アクバー× バルザック
魔王デスタムーア	??? 系	大	デスタムーア × シールドオーガ
			デスタムーア × タイムマスター
			デスタムーア × 死神の骑士
フォロボシータ	恶魔系	大	配信
シドー	??? 系	中	ハーゴン × オセアーノン
			ハーゴン × 魔王の使い
			ハーゴン × がいこつけんし
フォロボス	??? 系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			ライオネック × タウラス
			ライオネック × カプリゴン
			ロック鸟 × タウラス
			ロック鸟 × カプリゴン
キャプテン・クロウ	ゾンビ系	小	うらみの扉（BOSS）
			配信
グランスライム	スライム系	中	（グランスライム ×2）×（ゴールデンゴーレム ×2）
スラキャンサー	スライム系	大	（ゴールデンスライム ×2）×（メタルカイザー×2）
オセアーノン	自然系	大	よろこびの扉
			さいはての扉
			（プチアーノン ×2）×（大王イカ ×2）
ドルマゲス	??? 系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			はくりゅうおう × フォロボス
			はくりゅうおう × フォロボシータ
			はくりゅうおう × キャプテン・クロウ
キラーマジンガ	物质系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			ドラゴンマシン × キラーマシン3
ゴールデンスライム	スライム系	中	孵化怪物蛋获得
			交纳 150 枚小金币奖励
			（グランスライム ×2）×（ゴールデンゴーレム ×2）
暗黒皇帝ガナサダイ	ゾンビ系	大	从其他怪物达人身上捕捉
			（ギュメイ将军 × ゴレオン将军）×（ゲルニック将军 × 皇帝ガナサダイ）

Rank S

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
暗黒の魔神	物质系	大	从其他怪物达人身上捕捉
			バベルボブル × うごくせきぞう
			バベルボブル × ゴールドマン
			ヘルクラウド × うごくせきぞう
			ヘルクラウド × ゴールドマン
カンダタワイフ	??? 系	中	特别擦肩对战或孵化怪物蛋获得
カンダタおやぶん	??? 系	小	特别擦肩对战或孵化怪物蛋获得
カカロン	??? 系	中	配信
クシャラミ	??? 系	中	配信
バルバルー	??? 系	中	配信
ドメディ	??? 系	中	配信

Rank SS

怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
キングスペーディオ	??? 系	小	特殊邂逅战胜利后获得
			神兽系 ×Rank S 以上的自然系
クインガルハート	??? 系	小	神兽系列怪 ×Rank S 以上の恶魔系
グラブゾンジャック	??? 系	小	神兽系 ×Rank S 以上的物质系
ディアノーグエース	??? 系	小	神兽系 ×Rank S 以上的魔兽系
スーパーキラーマシン	物质系	中	きぼうの扉
			从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			キラーマシン 2× 暗黒の魔神
			ダーク情リスタル × 暗黒の魔神
カンダタレディース	??? 系	小	特殊邂逅战胜利后获得
スラ・ブラスター	スライム系	大	スライダークロボ × 勇车スラリンガル
			スライダークロボ × エリスグール
ジェノダーク	??? 系	大	タウラス × シドー
メタルスコーピオン	自然系	大	さそりアーマー× メタルカイザー
			さそりアーマー× メタルキング
レオパルド	魔兽系	小	孵化怪物蛋获得
			ドルマゲス × ワンダーフール
			ドルマゲス × ケルベロス
ギガデーモン	魔兽系	大	孵化怪物蛋获得
			アトラス × 暗黒の魔神
			はくりゅうおう × 暗黒の魔神
			ギガントドラゴン × 暗黒の魔神
キングヒドラ	ドラゴン系	大	やまたのおろち × 魔壶インヘーラー
デスピサロ	??? 系	中	孵化怪物蛋获得
			（エビルプリースト × アンドレアル）×（ギガデーモン × ヘルバトラー）
魔王ミルドラース	??? 系	中	バラモス × ミルドラース
龙王	ドラゴン系	中	孵化怪物蛋获得
			りゅうおう × はくりゅうおう
魔王ジェイム	ドラゴン系	大	孵化怪物蛋获得
			キャプテン・クロウ × ダークドレアム
トロデ	??? 系	小	（ドーク × ドン・モグーラ）×（キングモーモン × わたぼう）
			（ドーク × ドン・モグーラ）×（キングモーモン × ワルぼう）
魔壶インヘーラー	物质系	大	トロデ × ガーディス
魔战车ダビド	物质系		旅の扉の间 B3F 连续战斗连胜 110 次之后奖励
魔战士ホゲイラ	自然系	小	らいうんの扉（BOSS）
			怪力军曹イボイノス × 魔战车ダビド
魔战士ヴェーラ	魔兽系	小	だいちの扉（BOSS）
			魔剑神レパルド × 魔战车ダビド
魔战士アルゴ	恶魔系	小	ぜっかいの扉（BOSS）
			邪眼皇帝アウルート × 魔战车ダビド
魔战士サイフォン	ゾンビ系	小	れっぷうの扉（BOSS）
			セバスチャン × 魔战士ダビド
魔战士ルギウス	ドラゴン系	小	（魔战士ホゲイラ × 魔战士ヴェーラ）×（魔战士アルゴ × 魔战士サイフォン）
魔战士メイザー	??? 系	小	魔战士ルギウス × 名をうばわれし王
龙皇帝バルグディス	ドラゴン系	大	キングヒドラ × 魔战士メイザー
ゴールドマジンガ	物质系	大	配信
ワルぼう	??? 系	小	孵化怪物蛋获得
ガルマッゾ	ゾンビ系	中	たくらみの扉（BOSS）
			孵化怪物蛋获得
			スライムマデュラ × ムドー
			スライムマデュラ × カンダタワイフ
			スライムマデュラ × カンダタおやぶん
大魔王ゾーマ	??? 系	小	シドー× ワイトキング
			シドー× デュラハーン
			ゾーマズデビル × ワイトキング
			ゾーマズデビル × デュラハーン

更多，访问：73139.blog.163.com

Rank SS			
怪物名	族系	体型	获得方式 / 配合方法
ダイヤモンドスライム	スライム系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			スライムマデュラ × スラキャンサ－
			（ゴ－ルデンスライム ×2）×（スライムマデュラ ×2）
かみさま	??? 系	小	配信
わたぼう	??? 系	小	孵化怪物蛋获得
エリスグ－ル	物质系	大	配信
大魔王デスタム–ア	??? 系	中	デスピサロ × 魔王デスタム－ア
邪兽ヒヒュルデ	??? 系	大	（海王神 × ヒヒュルデの使い）×（ギスヴァ－グ × 邪神レオソ－ド）
はぐれメタルキング	スライム系	大	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			250 枚小金币给予的奖励
			ダイヤモンドスライム × スラ・ブラスタ－
			ダイヤモンドスライム × スライダ－クロボ
			ダイヤモンドスライム × エリスグ－ル
			ダイヤモンドスライム × 勇车スラリンガル
バルボロス	ドラゴン系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
グレイナル	ドラゴン系	中	从其他怪物达人身上捕捉
			バルボロス × 龙神王
エグドラシル	自然系	大	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			じんめんじゅ × わたぼう
			じんめんじゅ × ワルぼう
マガルギ	??? 系	大	やまたのおろち × ギガデ－モン
サ－ジタウス	物质系	大	从其他怪物达人身上捕捉
			孵化怪物蛋获得
			キラ－マジンガ × キラ－マジンガ
			（キラ－マシン × キラ－マシン２）×（ス－パ－キラ－マシン × トラップボックス）
			（キラ－マシン × キラ－マシン２）×（ス－パ－キラ－マシン × プロトキラ－）
魔王オルゴ・デミ－ラ	??? 系	中	フォロボス × オルゴ・デミ－ラ
			フォロボシ－タ × オルゴ・デミ－ラ
ガ－ディス	??? 系	大	魔王ジェイム × サ－ジタウス
神龙	ドラゴン系	中	グレイナル × にじくじゃく
			グレイナル × エグドラシル
			グレイナル × じげんりゅう
ト－ポ	自然系	小	孵化怪物蛋获得
			グレイナル × かみさま
			グレイナル × わたぼう
魔王ラプソ－ン	??? 系	小	从其他怪物达人身上捕捉
			（大魔王ゾ－マ × 魔王ミルドラ－ス）×（大魔王デスタム－ア × 魔王オルゴ・デミ－ラ）
メタルスタ－	スライム系	大	はぐれメタルキング × スライダ－クロボ
じげんりゅう	ドラゴン系	中	配信
海王神	??? 系	大	ダ－クドレアム × グラコス
			ダ－クドレアム × ゆうれい船
エスタ－ク	??? 系	大	ねむりの扉（BOSS）
			タイタニス × 魔王ジェイム
			タイタニス × プチタ－ク
ダ－クドレアム	恶魔系	小	孵化怪物蛋获得
			ガルマッゾ × デュラン
大魔王ラプソ－ン	??? 系	大	魔王ラプソ－ン × エスタ－ク
神鸟レティス	自然系	大	龙神王 × レティス
ラ－ミア	??? 系	大	配信
デモンスペ－ディオ	??? 系	小	キングスペ－ディオ × レオパルド
JOKER	??? 系	小	キングスペ－ディオ × 神鸟レティス
邪神レオソ－ド	??? 系	大	デモンスペ－ディオ × 少年レオソ－ド
斗神レオソ－ド	??? 系	大	JOKER× 少年レオソ－ド
オムド・ロレス	??? 系	大	斗神レオソ－ド × マスタ－ドラゴン
ギスヴァ－グ	??? 系	大	マガルギ × オムド・ロレス
龙神王	ドラゴン系	中	龙王 × 大魔王ラプソ－ン
エルギオス	??? 系	小	暗黑皇帝ガナサダイ × マガルギ
マスタ－ドラゴン	ドラゴン系	大	龙王 × 神龙
			龙王 × ト－ポ
ヒヒュドラ－ド	??? 系	大	邪兽ヒヒュルデ × エルギオス
アギロゴス	??? 系	大	神龙 × 神鸟レティス
凶魔兽メイザ－	??? 系	大	ヒヒュドラ－ド × 龙皇帝バルグディス
魔战神ゼメルギアス	??? 系	大	凶魔兽メイザ－× アギロゴスロゴス

流程要点

游戏开始后调查房间的衣柜就能触发剧情，进入“**タイジュの国**”。直走进城触发剧情之后，前往怪物牧场就能获得第一个怪物同伴——史莱姆。回去和国王对话之后就能进入旅の扉の间，目前只有**たびだちの**扉一个迷宫可以进去。出发之前记得先从蓝色的石碑中学会主人公的特技（参照前文），这会为冒险带来不少方便。

游戏本篇的流程比较模式化，我们冒险的地方是旅の扉の间，这个房间分成 3 层，第一次通关前只需要完成 B1F 和 B2F 两层的全部迷宫即可。最初只打开了**たびだちの**扉，随后每完成格斗场中一个难度的比赛就能开启两个新的门扉。

所有门扉中的迷宫结构都是随机生成的，但是里面的敌人种类固定。玩家要在迷宫中寻找到井，然后不断往深处进发。抵达倒数第二层时通常能找到传送点和回复点，最深层就是 BOSS 战了。BOSS 的实力普遍比较弱，打得过前面的格斗场对付它们都不难，战胜它们之后会加入队伍（也有个别例外的）。BOSS 怪物在通关前只能捕捉一次，通关之后再次进入该迷宫就可以反复捕捉了。

かがみの扉

B2F 最后的**かがみの**扉就是第一周目的最终迷宫，抵达最深处后要连续进行三场 BOSS 战，所以进去前要做好充分的准备。第一战是魔王**の**使い，能力比“**さそいの**扉”中的弱了不少。第二战是剑士**テリ－**，除了有威力强劲的全体攻击之外还要注意他的 5 连斩普通攻击，以及反击技能，队伍里面有全体回复技能的怪物会轻松很多。第三战是**デュラン**，实力比剑士**テリ－**稍微强一点，一回合能行动两次，如果前面两战消耗过高的话对付它会比较吃力。

星降大会

完成“旅**の**扉**の**间”B1F 和 B2F 两层的所有迷宫之后，第一周目便进入终盘。这时前往格斗场就能参加“星降大会”的比赛了。

星降大会跟战斗场的比赛一样是三连战，规则同样是不能下达具体指令，不能使用道具和换怪。敌人的能力也比格斗场强大很多倍，还好第三战开始前会回复所有怪物的 HP。

战斗胜利之后就会进入星降大会的剧情，剧情后到牧场中间找到怪物老头子就能观赏结局。当然所谓的结局其实还没完，读取存档之后还有更多内容等待着大家……

隐藏要素

第一次通关后流程简介

接着通关存档开始游戏，再次调查衣柜便可以重新返回**タイジュの**国，前往玉座**の**间触发剧情之后“旅**の**扉**の**间 B3F”就会打开，不过暂时未能挑战里面的迷宫，欣赏完精灵石后返回城门口触发剧情。

来到城门口遇到**ジュヒョウ**国的魔战士众，剧情后，城门旁边打开了通往**ジュヒョウ**国的门。在王座**の**间商量完之后，主角一行人通过这个传送门抵达了**ジュヒョウ**国。沿着大道直走就能抵达“星空**の**斗技场”，剧情后这里会开启 4 个门扉，分别是“**ぜつかいの**扉”、“**だいちの**扉”、“**れつぷうの**扉”和“**らいうんの**扉”，每个门扉的迷宫尽头都有对应的以为魔战士等待着玩家。挑战这些迷宫之前，主人公要先从**ミレ－ユ**、**タイジュ**王、**マルタ**王、**カレキ**王四人中选择一人担任自己的搭档，虽说是搭档但只有跟魔战士决斗时才会出场，迷宫部分还是只能依靠玩家的怪物去战斗。而且要注意的是，一旦选择了搭档并完成迷宫之后，下一个迷宫就不能选用相同的角色为搭档了。通过迷宫到达最深处之后，玩家会回来星空**の**斗技场，这时玩家有一次机会可以更换自己的怪物。搭档使用的怪物都非常强大，掌握的全是 SP 技能而且都是练满的。玩家可以从自己和搭档的怪物中选出一支队伍进行战斗，战斗过程中搭档的怪兽不允许玩家下达指令。

更多，访问：73139.blog.163.com

搭档实力分析

ミレ－ユ的怪物与星降大会时一模一样，**メタルキング**虽然攻击力低而且HP只有66点，但是回避能力超凡。RP只要不是很差一场战斗里面完全不用担心它被敌人打中。**コアトル**是占两格的中等体型怪物，算得上是**ミレ－ユ**的输出主力，一个范围技能可以稳定打出300以上的伤害。防御力也相当优秀，不容易被瞬杀，配合**メタルキング**的回复魔法可以稳定地作战。

カレキ王使用的怪物都是植物类型，分别为**イ－タ**、**ロ－ズ**、**ドゴラ**，其中**ドゴラ**有技能“回复SP”，只不过MP值不是很高，自己还得准备其他的回复怪物。而**ロ－ズ**虽然是两格怪物但有AI1~3回行动的特性，回避能力、输出能力都比较良好，建议让**ロ－ズ**、**ドゴラ**出场同时配一只自己的主力来战斗，陷入困境时应果断换出自己的回复角色。当然也别节省自己的药。

マルタ王是惟一使用三格大型怪物的搭档。大怪物是**ア－ノン**，另外一只是**ガ－ド**。**ア－ノン**的速度非常慢，而且血也不厚，占了3个格子之后剩下一个格子只能给负责回复的怪物了，要不然就是让他所有的怪物出场，**ガ－ド**有攻击力提升SP，打速攻还是可以的。对上魔战士**ヴェ－ラ**时不建议选他当搭档。

タイジュ王使用的怪物有**はぐれメタル**、**キラ－マシン**、**メタルドラゴン**、**ミミック**，斗技场的S级组合。**はぐ**有增加攻击力的支援魔法，防御力UP3也能让它承受一定程度的攻击，能行动两次的杀人机器和带攻击力提升SP的金属龙无疑是两大输出主力。不过没有回复怪物，整体的防御能力也不理想，自己的怪物要弥补这些缺点。

ほむらの扉

战胜4天王之后**ほむらの**扉出现，特瑞还要进去跟最后一位魔战士**ルギウス**单挑一场，这场战斗就完全要考验特瑞的实力了。**ほむらの**扉一共18层，抵达最深处就能遇到魔战士**ルギウス**，它另外还会率领**はくりゅうおう**和**ギガントドラゴン**两只怪物。战斗胜利后最终迷宫**とこやみの**扉出现。



とこやみの扉

进入之前必须做好充分的准备，建议先通过究极配合将部分怪物提升到最强级别。作为最终迷宫，不仅敌人强度高，层数也非常深，一共有29层。而且每层迷宫都很广阔，分岔路很多，建议多准备一些**レミラ－マ**草，以免走太多冤枉路。

BOSS：凶魔兽メイザ－

HP在约6000，每回合能行动2~3次，比较常用的单体技能**ドルマドン**伤害大概有260左右，全体攻击兽王**げきれつしょうは**能造成300点左右的伤害。最具威胁的**みなごろし**甚至能打出全体600的伤害。

BOSS：魔战神ゼメルギアス

击败凶魔兽**メイザ－**之后HP和MP全部回复并紧接着开始最终战（之后就算输了也不用重打凶魔兽**メイザ－**），BOSS的HP大概8000左右，每回合行动2~3次。招式大多都是高伤害的全体攻击。考虑到这个威力实在太强了，建议先准备一些提升防御力的技能，道具也能带多少就带多少。战胜这个BOSS之后就能达成本作的隐藏结局。

第一次通关后开启要素

·**ジュヒョウ**国相关剧情解禁；

·拥有**キラ－パンサ**－这只怪物（**おもいでの**扉的BOSS）的情况下进入**おもいでの**扉，抵达最深处能够获得“王家**のつるぎ**”，效果是攻击力+100并回复HP；

·究极配合开启；

·如果之前的BOSS怪物已经配合掉，可以重新到对应的迷宫深处触发剧情战斗，胜利后可再次捕捉；

·可以挑战**たくらみの**扉、**うらみの**扉、**ふういんの**扉这三个迷宫。

·王妃的委托追加5个。

第二次通关后开启要素

·再次前往星降**りの**斗技场，5个回合内击败魔战士就能让它们成为同伴，将它们四体配合可以做出**ルギウス**。

·商店和武器店追加商品；

·旅**の**扉**の**间B3F开启，可以挑战“胜**ちぬきバトル**”，挑战100连胜；

·**きぼうの**扉开放，从这里可以前往光之地。

刷钱&练级方法

游戏前期玩家在冒险途中可以获得“**メタルチッキト**”这种道具，使用之后玩家可以进入隐藏的金属地带刷迷散金属，在这里会遇到很多迷散金属或金属史莱姆，这些敌人无论经验值还是金钱奖励都非常丰富，不过这个区域限时逗留20分钟。而第二次通关之后开启的**きぼうの**扉便能前往光之地随意地刷**メタルキング**，这种敌人击败一只能获得数万的经验值，练级从此变得相当轻松。

支线迷宫开启方法

名称	层数	位置 / 开启方法
まよいの扉	5F	完成格斗场G级比赛，然后到带学会了“火の息”这招的怪物（ドラゴンスポリッツ技能第一招就是，まちびとの扉的BOSS就有）到バザ－会场找烤肉男。
まぼろしの扉	9F	完成格斗场E级比赛，将有“イオ”特技的怪物带到大井户里面跟博士谈话。
きょじんの扉	10F	旅の扉の间B2F开启后，怪物牧场中就会出现。
しんじつの扉	13F	旅の扉の间B2F开启后，在星降りのほこら左边的树洞中，跟魔王的手猜拳（先要赢了王妃房外的那只），胜利后门扉出现在格斗场内。
しれんの扉	13F	王宫右上角的金库里面，上缴30枚金币之后开启。
さいはての扉	18F	收集的怪物超过100种类之后便能打开图书馆的门进去书库，书库中能找到这个门扉。

支线迷宫开启方法

名称	层数	位置 / 开启方法
ねむりの扉	18F	收集的怪物超过200种类之后便能打开图书馆第二书库的门，在第二书库中能找到这个门扉。另外，BOSS要在10回合内击败它才能收服。
うらみの扉	14F	第一次通关后，大井户广场西北方的小路走到尽头的屋子中找到。另外，用雌性的怪物跟屋内的怪物配合能继承到技能“HPアップSP”。
たくらみの扉	14F	第一次通关后再次到星降りのほこら中猜拳，胜利后门扉出现在斗技场内。
ふういんの扉	14F	第一次通关后，到星降りのほこら隔壁右边的屋子内跟老头子对话，调查书架上的书之后和门外的女孩对话，最后带一只ゴ－ルデンスライム来给老头子看。
きぼうの扉	5F	第二次通关后，在ジュヒョウ国城堡左下方的地下室中，原本挡住的门扉现在可以进去了。
めぐりあいの扉	40F	收集的怪物超过300种类之后，怪物牧场的小屋中原本上锁了门会被打开，里面遇到的怪物都是自己曾经拥有过的。

スカウトQ

格斗场后台里面跟魔王手猜拳（依次出石头、布、石头、剪刀、石头即可），5连胜之后即可进入王妃的房间，她会委托特瑞带各种怪物来给她观赏，然后给予主人公奖励，游戏中很多重要的道具比如控制出生怪物性别的杖都要靠王妃获得，下面就为大家列出王妃要求的怪物：

序号	怪物	奖励	怪物的获得方法
1	はねスライム	ふしぎなきのみ	さそいの扉中可以捕捉
2	もみじこぞう	しあわせの种	ゆうきの扉中可以捕捉
3	四种史莱姆	せかいじゅのは	带4种不同的史莱姆系怪物给她
4	せみもぐら	♂のつえ	可用ズッキ－ニャ（まちびとの扉）和スライムナイト（いかりの扉）配合
5	ソ－ドドラゴン	ラッキ－スティック	可用ライノソルジャ－（しあわせの扉）和ドラゴンキッズ（まもりの扉）配合
6	附加值大于25的怪物	♀のつえ	－
7	拥有“守备力アップ2”的怪物	メタルチケット	将升满了“守备力アップ”的怪物去跟其他怪物，子怪物便可以学会“守备力アップ2”
8	マンドラゴラ	しもふりにく	两只ダンスキャロット（さばきの扉）配合
9	バリクナジャ	レブナン　トイ－タ－	配合：コングヘッド（かがみの扉）+低级的恶魔系怪物
10	附加值大于50的怪物	战士の证	－
11	マンイ－タ－	ゼロ封じの证	通关后出现的きぼうの扉可以捕捉到
12	死神の骑士	巨大つぶしの证	两只ピサロナイト（ふういんの扉）配合
13	キングモ－モン	メタルつぶしの证	ピンクモ－モン、マポレ－ナ、ティコ、ククリ四体配合
14	四只スラ忍	圣剑レオソ－ド	スラ忍只能通过官方配信获得，之后可以在めぐりあいの扉中遇到，可以拿4只相同的去忽悠王妃
15	究极配合怪物	ゴ－ルドカ－ド	随便带一只究极配合的怪物来即可

更多，访问：73139.blog.163.com



作为Capcom出品的角色扮演游戏，《龙之信条》的最大魅力仍然集中在了战斗部分，使用性能各异的职业时独特的手感和专有的战术带来的是完全不一样的游戏体验，加上共通的被动技能带来的性能变化，使得游戏的职业系统充满了魅力和研究的价值。本次研究我们将会带来《龙之信条》九个职业的使用心得和技能翻译，希望能够对各位玩家们攻略二周目、三周目甚至是四周目时有所帮助。

研究中心 RESEARCH CENTER
文 洛克 & 稀饭
美编 心の永恒

龙之信条	Capcom	动作
多机种 ドラゴンズドグマ		日版
2012年5月24日	1人	7990日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

基本职业

战士（ファイター, Fighter）

武器：单手剑 / 盾牌

使用心得：战士能够穿戴各种重甲，加上能够使用盾牌格挡，是三个基本职业里物理防御力最强的职业，但相应的代价是战士没有任何远程攻击手段，只能使用单手剑和敌人展开近身搏斗。对于许多能够飞翔的敌人，战士除了用击盾（盾惹き /Shield Summon）吸引敌人靠近后用跳跃攻击来进攻，基本上无能为力。





尽管在进攻手段上有着诸多限制，战士仍然是玩家们在游戏初期的最佳选择，因为本作的难度虽然会随着角色等级上升而变得越来越低，但初期缺乏药草又不熟悉游戏系统的情况下，战士较高的物理防御力和简单稳定的伤害输出可以保证玩家在上手过程中不会遇到太大的麻烦。

技能方面，初期便能学会的闪击突进（一闪突き /Blink Strike）是一个极实用的技能，带有高速移动和吹飞属性，小型敌人一被打中就会倒地，配合其他攻击战士绝对可以让对方永无翻身之日，而后期一些有较高吹飞耐性的敌人在战士连续使用这招的情况下也会被击倒，虽然要压制他们起身比较有难度，但只要敌人倒地便无法进攻，从而保证了其他远程职业同伴的安全，并且为他们射击 / 施法争取到了时间。除此之外，强化后拥有多段判定的圆月斩（圆月斩り 2 /Full Moon Slash）也是非常好用的实战技能，甚至在玩家转职为魔法骑士后都能够发挥作用。

盾牌技能方面，前文提到的击盾是最为常用的技能之一，能够保证怪物大量聚集在战士身旁，降低使用远程攻击手段伙伴的压力。同时记得点出职业技能里头的盾返（盾弾き /Deflect），在敌人攻击的瞬间格挡可以弹飞范围内的敌人，减轻自己受到围攻时的压力。最后推荐的则是防守反击（センチュリオンスパイク /Sheltered Spike），这个技能允许战士在保持盾牌格挡的情况下发动刺击，攻击威力虽然不高，但胜在安全。

技能列表

单手剑技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
一闪突き	Blink Strike	初始	前冲一段距离后发动刺击
拂い斩り	Broad Cut	1	后撤的同时发动横斩
天盖斩り	Skyward Lash	1	朝上方挥舞剑刃攻击飞翔的敌人
刃牙升斩	Tusk Toss	2	发动一次自下而上的抽斩，能够把重量轻的敌人浮空
一闪突き 2	Burst Strike	3	强化一闪突き /Blink Strike 的前冲距离与威力
ワタえぐり	Flesh Skewer	3	把武器刺入敌人身体，搅动剑刃造成数次伤害，然后将其踢飞
拂い斩り 2	Broad Slash	4	发动拂い斩り /Broad Cut 时能够控制撤步的方向

更多，访问：73139.blog.163.com

单手剑技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
天盖斩り2	Heavenward Lash	4	增加天盖斩り/Skyward Lash 的攻击次数
逸らし剃ぎ拂い	Hindsight Slash	4	向后躲闪然后立刻前冲发动斩击，成功回避敌人攻击会有伤害加成
圆月斩り	Compass Slash	5	朝着身体两侧发动两次斩击
直下突き	Downthrust	5	将刀刃直插进身前地面，对倒地的敌人造成巨大伤害
刀牙升斩2	Antler Toss	6	提高刀牙升斩/Tusk Toss 的威力与浮空能力
逸らし剃ぎ拂い2	Hindsight Sweep	6	进一步提高逸らし剃ぎ拂い/Hindsight Slash 回避敌人攻击后反击的伤害加成
ワタえぐり2	Soul Skewer	6	增强ワタえぐり/Flesh Skewer 的威力
岩体术	Stone Will	6	让战士获得更强的抗吹飞能力并提高伤害抵抗能力
直下突き2	DownCrack	7	增加直下突き/Downthrust 的攻击次数和威力
圆月斩り2	Full Moon Slash	7	增加圆月斩り/Compass Slash 的威力和攻击次数
岩体术2	Steel Will	8	增强岩体术/Stone Will 的效果
蜂舞斩	Legion's Bite	9	发动一次大范围的强力斩击，会消耗大量体力，但能够在被攻击时发动
蜂舞斩2	Dragon's Maw	9	范围比蜂舞斩/Legion's Bite 更大

盾牌技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
盾惹き	Shield Summon	初始	敲击盾牌吸引敌人的注意，让敌人有更高机会攻击战士
シールドバッシュ	Cymbal Attack	1	使用盾牌快速击打敌人
シールドアタック	Shield Strike	1	使用盾牌猛击敌人
空舞の盾	Springboard	2	高举盾牌，让队友踏上盾牌后将其顶上高空
センチュリオンスパイク	Sheltered Spike	3	举起盾牌用武器刺击敌人，攻击时仍然视为举盾格挡状态
盾惹き2	Shield Drum	3	敲击盾牌后增加一个带攻击判定的挑衅动作，更容易让敌人攻击战士
シールドバッシュ2	Cymbal Onslaught	4	提高シールドバッシュ/Cymbal Attack 的威力
シールドアタック2	Shield Storm	4	提高シールドアタック/Shield Strike 的攻击速度
空舞の盾2	Lauchboard	6	队友飞空高度比空舞の盾/Springboard 要更高
マーズソウル	Perfect Defense	6	进入防守姿态，抵挡一切正面的攻击，但会持续消耗耐力
センチュリオンスパイク2	Sheltered Assault	6	举盾刺击的攻击次数增加
マーズソウル2	Divine Defense	8	持续消耗耐力的速度比マーズソウル/Perfect Defense 更慢

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
盾牌	盾弹き	Deflect	3	及时格挡敌人的攻击能够发动反击
单手剑	强连击	Dire Onslaught	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动叩击和后续的三连击
单手剑	强刺し崩し	Takedown	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
单手剑	回り受け身	Controlled Fall	3	被敌人攻击吹飞时按跳跃键能够受身

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
健康	Fitness	2	使抓起和搬运物体时消耗的体力减半
警戒	Vigilance	2	生命值上限提高100
围绕	Egression	5	降低被怪物抓投时挣脱的难度
筋力	Sinew	5	负重上限提高10kg
阳气	Exhilaration	7	当角色濒死时暂时大幅提高物理攻击力
予知	Prescience	7	及时格挡敌人攻击的判定时间增加5帧
猛烈	Vehemence	8	提高10%物理攻击力

盗贼
（ストライダー、Strider）

武器：匕首/弓

使用心得：盗贼的攻击力十分有限，在不附魔、不使用特殊箭矢的情况下远程攻击很难打出理想伤害，加上没有辅助瞄准功能，对于不擅长动作游戏和射击游戏苦手的玩家来说命中狼都非常困难，更别提凭借“预判”将飞来飞去的哈皮鸟射下来了，推荐在装备水平提升后的二周目中使用。

和近战为主的战士相比，体力最大值较低的盗贼在战斗中需要灵活走位才能安全存活。盗贼主要的作战思路略为复杂，发现敌人后别急着冲入敌阵，应找一个安全地带在远处先用弓削弱敌人，等敌人靠近后改用近战技能战斗。在射箭过程中记得留意自己的耐力残余量，如果耐力过低应停止使用技能改用普通箭矢牵制，等耐力回复50%左右再重新装填技能。在射击时请用R2/RT发动攻击，这样才能在使用右摇杆控制准心的同时将箭矢快速射出。其实本作的弓和同社的《怪物猎人》在使用上的重要事项并没有多少出入，都要瞄准敌人的弱点部位、把握好距离才能产生理想伤害，只是在对付杂兵方面瞄准难度有所上升。弱点部位这方面比较容易理解，人形怪的弱点无非是头部、飞禽类是翅膀、蜥蜴是尾巴、BOSS则有其固定的弱点部位。距离方面就需要各位自己尝试了，距离过远或过近都会影响最终伤害。



当然，每个职业都有其弱点和优势，盗贼最大的好处在于不用冲锋就能攻击，在BOSS战时这种优势更加明显——集中朝BOSS的弱点发动攻击很快便能将BOSS打入硬直状态，为同伴创造难得的输出机会。必要时也可以自己爬上BOSS身体攻击，由于盗贼后期能学会减少耐力消耗的相关技能，在攀爬时所耗的耐力会比其他职业少很多，配合两段跳跃能轻松解决大部分BOSS。

技能方面，因为盗贼的攻击不高，因此职业定位是辅助而不是输出，技能方面可装备一些控制系技能，让敌人行动不能之后再给予大威力追击。其中耀眼之光（眩ませ缚り、Dazzle Hold）是非常好用的控制技能，而且前期就能学会，建议携带。前期尽量以同时射出几发箭的连射（连なり射ち、Threefold Arrow）配合近战技能杀敌，其余技能则因为导向性不足不推荐多用。

技能列表

匕首技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	初始	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给予打击，连续按键能形成追击
引き寄せ	Ensnare	3	用网捕捉敌人并给予追击
断头台	Helm Splitter	3	跳至空中翻滚落下，攻击力虽高但发动较慢
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち/Biting Wind 更多
眩ませ缚り	Dazzle Hold	4	投掷大量炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
疾走	Sprint	4	向前方冲刺，途中可按键改变动作，能快速接近大型敌人
アギト裂き2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き/Toss and Trigger 更高，攻击次数更多
引き寄せ2	Implicate	6	生效目标比引き寄せ/Ensnare 更多
疾走2	Mad Dash	6	消耗耐力比疾走/Sprint 更少，移动距离更长
盗术	Pilfer	6	当敌人无法行动时可盗取物品
断头台2	Skull Splitter	6	攻击次数比断头台/Helm Splitter 更多
眩ませ缚り2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り/Dazzle Hold 更广
百烈斩り2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り/Scarlet Kisses 更多
构え直し2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消
盗术2	Master Thief	8	增加偷取稀有物品的几率
蹴り踏み	Stepping Stone	8	向前方飞踢，能将敌人作为踏脚板进行跳跃
蹴り踏み2	Leaping Stone	9	攻击范围比蹴り踏み/Stepping Stone 更大，跳跃高度更高

更多，访问：73139.blog.163.com

弓技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
连なり射ち	Threefold Arrow	初始	一次射击发出 3 支弓箭
降らし击ち	Cloudburst	1	曲射弓箭，令落点处降下箭雨
扇击ち	Triad Shot	1	一次散射出 3 支弓箭
刚力击ち	Full Bend	3	射出高威力的蓄力箭，吹飞效果很强
降らし击ち 2	Downpour Volley	4	攻击范围比降らし击ち /Cloudburst 更大
扇击ち 2	Pentad Shot	4	一次散射出 5 支弓箭
刚力击ち 2	Mighty Bend	5	蓄力时间比刚力射ち /Full Bend 更短，威力更高
爆ぜ射ち	Splinter Dart	6	向空中射出爆炸箭
连なり射ち 2	Fivefold Flurry	7	一次射击发出 5 支弓箭
爆ぜ射ち 2	Fracture Dart	8	攻击范围比爆ぜ射ち /Splinter Dart 更大
矢笛射ち	Whistle Dart	8	牵制技，可让敌人一定时间内无法行动
矢笛射ち 2	Shriek Dart	9	攻击范围比矢笛射ち /Whistle Dart 更大

职业技能

武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	按 R1+×/RB+A 进行翻滚
弓	早弓射ち 2	Quick-Loose	2	提高箭矢的装填速度

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
俊敏	Dexterity	2	增加爬坡速度
炼气	Endurance	2	角色获得 100 点额外耐力
制动	Damping	3	减少射击带来的后坐力
空击	Eminence	5	增加跳跃攻击的威力
气力	Grit	5	减少耐力耗尽后的不利时间
腕力	Arm-Strength	7	降低在攀爬时减少的耐力
脚力	Leg-Strength	9	重量对行动的影响减少一级

法师

（メイジ，Mage）





武器：杖

使用心得：本作的三个基本职业中，战士可以说是一个纯粹的动作游戏职业，盗贼则是一个半动作半射击游戏职业，而法师严格来说更像是一个即时战略游戏职业。本作中因为不存在牧师这种专职治疗队伍成员的职业，所以法师身兼魔法伤害输出、辅助和治疗三大重任，尤其是在队伍中只有玩家自己是法师的情况下更是压力山大，所以在使用这个职业时，首先要学会的是一心多用。每次战斗必须注意好自己和队友的生命值，预判怪物的攻击发动时机来释放治疗法术，因为这些法术都需要施法时间，而且都有影响范围限制，和大型怪物战斗时一旦预判错误，队友就很有可能会当场被击倒，此时玩家身为一个只穿布甲的法师，冲到怪物身边救起队友的风险可是一点都不低。除了治疗，及时补充队友的武器附魔也非常重要，在和一些大型怪物对战时，如果没有相克制的武器属性，其他使用物理攻击的队友甚至难以对怪物造成伤害。兼顾好了前两个任务，法师还要找准机会针对怪物弱点发动相应的法术攻击，争取让怪物进入异常状态和长硬直，为其他队友创造攻击机会，同时还要努力保护好自己，不要被怪物的强力攻击秒杀。

以上种种特点都注定了法师是三个基本职业里头最不适合新手使用的，但无可否认的是，法师的战斗方式有着特殊的魅力，让玩家有种担当团队大脑指挥战斗的感觉。而且随着职业熟练度的提高，法师在掌握了更多大威力的技能后，其强大的实力也会逐渐地得到充分的体现。对战大型怪物时，担当主要伤害输出的角色也会渐渐地落到法师的身上，除非碰上魔像这种干脆免疫魔法的怪物，不然法师的攻击输出力度会很大程度上决定了战斗的效率。

法师只能使用杖作为武器，不过作为补偿，法师可以装备六个技能，而不是像勇者那样只能装备三个。考虑到在游戏中法师在战斗中要处理的事情很多，三个攻击法术加上两个附魔法术和一个治疗法术是不错的组合。视战斗情况而定，玩家可以把一个攻击或附魔法术换成解除异常状态的法术，又或者多招募一个法师同伴，把辅助的任务完全交给对方，然后主力使用攻击法术专心输出。

和其他职业不太一样的是，法师的攻击法术虽然也有性能差异，但总体来说需要更高职业熟练度才会出现的攻击法术威力还是远高于低级法术，所以能用火墙术（フレイムウォール/Comestion）的时候就可以考虑放弃火球术（ファイアボール/Ingle），原本就不适合法师的寒冰护体（フリージングゾーン/Frazil）能尽快用冰柱术（フロストスパイク/Figor）换掉就再好不过了。相比起攻击法术，一些主要用于产生异常状态的法术定位则比较尴尬，在和一般小怪战斗时虽然有用，但是比起攻击法术效果并不够明显，本作那属于动作游戏的战斗系统也让控场这个概念很难得到发挥，而在和大型怪物交战时，因为它们普遍对于各种异常状态有不错的抵抗能力，这类法术基本上没有用武之地，所以玩家如果坚持要装备这一类法术，建议最多装备一个就已经足够了。

技能列表

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ヒーリングスポット	Anodyne	初始	持续恢复施法范围中包括角色在内所有队友的生命值
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
ファイアギフト	Fire Boon	1	使选定队友的武器附加火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
アイスギフト	Ice Boon	1	使选定队友的武器附加冰属性伤害
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
サンダーギフト	Thunder Boon	1	使选定队友的武器附加雷属性伤害
ダークネスギフト	Dark Boon	3	使选定队友的武器附加暗属性伤害
キュアスポット	Haildom	3	施放法阵，消除进入法阵队友身上的毒，钝足，技能封印，延烧与冻结异常状态
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン /Frazil 更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール /Ingle 更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン /Levin 更多
ホーリーギフト	Holy Boon	3	使选定队友的武器附加圣属性伤害
ブラインドウォーク	Blearing	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入黑暗状态
ステイルネスウォーク	Sailentium	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入技能封印状态
サンダーウィップ	Brontide	5	武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
バインドアンカー	Grapnel	5	用暗影凝聚的绳索捆绑敌人，使其无法移动并持续受到伤害，施法角色同样无法移动
ダークネスギフト2	Dark Affinity	6	持续时间比ダークネスギフト /Dark Boon 更长，效果更强
ファイアギフト2	Fire Affinity	6	持续时间比ファイアギフト /Fire Boon 更长，效果更强
ブラインドウォーク2	High Blearing	6	法阵范围比ブラインドウォーク /Blearing 更大，持续时间更长
ステイルネスウォーク2	High Silentium	6	法阵范围比ステイルネスウォーク /Sailentium 更大，持续时间更长

更多，访问：73139.blog.163.com

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ホーリーギフト 2	Holy Affinity	6	持续时间比ホーリーギフト /Holy Boon 更长，效果更强
アイスギフト 2	Ice Affinity	6	持续时间比アイスギフト /Ice Boon 更长，效果更强
サンダーギフト 2	Thunder Affinity	6	持续时间比サンダーギフト /Thunder Boon 更长，效果更强
ヒーリングスポット 2	High Anodyne	7	效果范围比ヒーリングスポット /Anodyne 更大，持续时间更长，恢复生命值更多
サンダーウィップ 2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ /Brontide 更长
フレイムウォール 2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール /Comestion 更大
フロストスパイク 2	High Frigor	7	冰柱数量比フロストスパイク /Figor 更多
キュアスポット 2	High Halidom	7	效果范围比キュアスポット /Haildom 更大，并使进入法阵的敌人陷入诅咒状态
バインドアンカー2	High Grapnel	8	能够捆绑更大体型敌人并持续更长时间
マジックシェード	Spellscreen	8	施放法阵，大幅增强法阵中含角色在内所有队友能力，法阵释放后角色可以继续移动
マジックシェード 2	High Spellscreen	9	持续时间比マジックシェード /Spellscreen 更长

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックビット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
灵力	Equanimity	2	当角色濒死时暂时提高魔法攻击力至 1.5 倍
加护	Intervention	2	当角色陷入五大属性异常状态时，受到所有伤害降低 15%
耐魔	Apotropaism	4	提高 30 点魔法防御力
祝福	Beatitude	4	治疗法术持续时间延长至 1.5 倍
灵赞	Perpetuatuin	7	武器附魔持续时间延长至 1.3 倍
攻魔	Attunement	9	提高 10% 魔法攻击力
守护	Inflection	9	当角色咏唱魔法时，受到伤害减半

上位强化职业

勇者
(ウォリアー、Warrior)



武器：大剑 / 战锤

使用心得：用“简单粗暴”四个字来形容勇者是最恰当的，勇者虽然招式不华丽，但出色的物理防御和惊人的攻击力让这个职业使用起来异常简单。和其他职业相比，使用勇者需要考虑的事情非常少——你只要留意自己的血量，然后冲到敌人堆里不断攻击便是。

由于拿的是重型武器，勇者的攻击速度也是全职业中最慢的，转职后需要掌握好提前量才能成功命中敌人，不过那夸张的攻击力和多段攻击带来的视觉效果能让你瞬间爱上这个职业。和其他职业不同，因为勇者的大部分技能都要通过蓄力才能造成理想伤害，在和杂兵的战斗中要依靠普通攻击制造输出，技能的出场率反而不高。勇者的最后一下轻攻击和空中重攻击都带有多段攻击判定，尤其是空中重攻击的出招速度很快，并具备不俗的吹飞值。配合奔跑可快速从远方发动强有力的攻击，是对付射手、法师系敌人的利器。在吹飞敌人后再次接续空中重攻击能形成无限吹飞，这招用来对付一些皮糙肉厚的敌人也非常好用。至于防御低的敌人，三下普通攻击就足以解决了。

BOSS 战方面，勇者可以轻松应对所有地面上的怪物，开场后建议利用攀爬集中攻击怪物弱点，当敌人受创倒地之后就到了魔人斩和退魔剑圣斩这种大威力技能出场的时候。只要武器保持在当前最好的状态，用这两招命中怪物弱点之后能轻易让它们再次进入倒地硬直。不过面对狮鹫、巫妖等空中怪物勇者就比较尴尬了，平时应以躲避攻击和保护同伴为主，等敌人落地后请抓紧不多的机会给予大威力打击。

技能方面，勇者只能同时装备三个技能，建议携带的技能如下：魔人斩(魔人斩り、Savage Lash)、捞斩(突き上げ斩り、Upward Strike)和退魔剑圣斩(退魔剑圣斩、Arc of Might)，其中捞斩是最实用的控场系技能，可以将大部分敌人挑空，之后玩家能选择继续接续捞斩控场、或是马上使用魔人斩给予毁灭性打击，其余两个技能则用来对付防御高、无法挑空或吹飞的敌人。注意退魔剑圣斩在蓄力的时候是可以移动的，配合被动技能霸气(霸气、Audacity)效果一流，可以先远离敌人进行蓄力，等快蓄满时再靠近敌人给予致命一击。

技能列表

大剑 / 战锤技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
魔人斩り	Savage Lash	初始	通过蓄力发动的强力一击，蓄力越久攻击越高
柄打ち	Pommel Strike	1	用柄攻击敌人，使敌人行动不能，发生速度快但距离短
突き上げ斩り	Upward Strike	1	将敌人浮空，能用来控场
かわし斩り	Escape Slash	2	向后方回避的同时发动横斩
空舞の刀身	Ladder Blade	2	用刀将队友送到高空
魔人斩り 2	Indomitable Lash	3	能进行两段蓄力，强化攻击力
魔人突き	Savage Lunge	3	将武器横在面前进行冲刺
柄打ち 2	Pommel Bash	4	能使强力敌人行动不能
大轮斩	Spark Slash	4	类似战士的圆月斩,对自身周围都有攻击判定
突き上げ斩り 2	Whirlwind Slash	4	能将敌人击飞得更高
恨斩	Act of Atonement	5	将吸收的伤害用来反击，反击威力和吸收伤害有直接关系
兽惹き	Battle Cry	5	嘲讽技
空舞の刀身 2	Catapult Blade	5	能将队友弹得更高
かわし斩り 2	Exodus Slash	5	回避时的无敌时间延长
退魔剑圣斩	Arc of Might	6	牺牲大量时间用来蓄力，发动足以一击杀死敌人的攻击，在蓄力时能移动，因此实用性比想象中更好
大轮斩 2	Corona Slash	6	扩大攻击范围
魔人突き 2	Indomitable Lunge	7	冲刺时带有霸体效果
恨斩 2	Act of Vengeance	7	增加技能的威力
兽惹き 2	War Cry	7	增加嘲讽效果
退魔剑圣斩 2	Arc of Deliverance	8	能进行两段蓄力，进一步强化攻击力

职业技能

武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
大剑 / 战锤	广角斩	Devastate	1	增加基本攻击的范围
大剑 / 战锤	大拔き	Eviscerate	1	增强突刺的招式性能
大剑 / 战锤	回り受身	Controlled Fall	2	被敌人攻击吹飞时按跳跃键能够受身

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
铁壁	Bastion	1	大幅增加物理防御
斗魂	Ferocity	3	增加固有技能的威力
霸气	Audacity	7	在蓄力的时候很难被吹飞
浑身	Temerity	7	减少蓄力时的所受伤害
刚力	Impact	8	提高吹飞数值
奋迅	Clout	9	提高物理攻击力
达人	Proficiency	9	降低物理系技能消耗的耐力

更多，访问：73139.blog.163.com

游侠
（レンジャー、Ranger）



武器：匕首 / 大弓

使用心得：我们可把游侠视作强化弓系技能的盗贼，除了能装备物理攻击更高、射程更远的大弓外，游侠还能使用多种弓系技能。战术风格方面也从盗贼那近战为主远程为辅的战术转型成完全依赖弓系技能在超远地点进行狙击。不过游侠的弓系技能攻击范围广，有凤凰箭（凤凰射ち、Heptad Shot）这种大范围攻击技能，加上增加弓性能的被动技能，如果不特意追求极限输出，使用起来还是比盗贼轻松不少的。

游侠的有效射程非常远，一般在视野内的敌人都能成为我们的狙击目标，待学会被动技能狙击（狙击、Trajectory）后尤其明显，不过在拿弓的时候游侠的移动速度较慢，而且缺乏近战技能，一旦被敌人靠近就比较尴尬。因此该职业定位为远程固定炮台，队伍也最好维持两近战两远程的标准配置，看到敌人后应通过十字键↑命令同伴上前牵制，自己则在后方狙击。和盗贼一样，游侠的弓系技能威力虽大，但对打击点也有讲究，需要射中敌人的弱点才能造成有效伤害。特别是后期的技能全灵弓（全灵弓、Gamble Arrow），在耗尽全部耐力＋射中弱点的情况下其威力无比惊人。不过相反的是，如果使用者的射击手法不太过关将导致游侠实际输出能力大幅下降，是一个非常考验操控技巧的职业。



技能列表

大弓技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
とどめ射ち	Dire Arrow	1	通过蓄力发动的强力一击，蓄力越久攻击越高
凤凰射ち	Heptad Shot	1	横向射出 6 箭
とどめ射ち 2	Deathly Arrow	1	增加技能攻击力
壁刺し射ち	Foot Binder	3	能将敌人钉在墙上，在狭窄的空间中效果极佳
缀れ射ち	Sixfold Arrow	3	射出 6 箭
流星射ち	Meteor Shot	4	快速发动强有力的一击
凤凰射ち 2	Ten-Tail Shot	4	可同时射出 10 箭
壁刺し射ち 2	Body Binder	5	延长束缚时间
仕込み爆音矢	Flying Din	5	射出带有强音的箭矢，攻击力几乎为零，但能让敌人陷入行动不能状态
缀れ射ち 2	Tenfold Flurry	5	可同时射出 10 箭
涡巻き射ち	Whirling Arrow	6	在落点产生多段攻击，虽然攻击力低，但配合特殊箭矢能产生意想不到的作用
流星射ち 2	Comet Shot	7	增加调节瞄准视角的功能，能更方便地狙击敌人
仕込み爆音矢 2	Fearful Din	7	强化异常效果
仕込み软体矢	Invasive Arrow	7	能降低箭矢命中部位的防御
涡巻き射ち 2	Spiral Arrow	8	增加攻击次数
仕込み软体矢 2	Crippling Arrow	9	强化异常效果
全灵弓	Gamble Arrow	9	以使用者全部耐力为代价射出的箭矢，能在一定时间内控制箭矢的飞行方向
全灵弓 2	Great Gamble	9	能控制箭矢更长时间

匕首技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	1	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给于打击，连续按键能形成追击
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち 2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち /Biting Wind 更多
眩ませ缚り	Dazzle Hold	4	投掷炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
アギト裂き 2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き /Toss and Trigger 更高，攻击次数更多
眩ませ缚り 2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り /Dazzle Hold 更广
百烈斩り 2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り /Scarlet Kisses 更多
构え直し 2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消

职业技能				
武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	按 R1+×/RB+A 进行翻滚
弓	早弓射ち	Loose	2	提高箭矢的装填速度

被动技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
长命	Longevity	2	增加体力上限
扩照	Radiance	2	扩大油灯的照射范围
药效	Efficacy	6	增强回复系道具效果
痛击	Morbiidity	6	使用五大魔法属性以外的异常状态攻击时，能增加更多积蓄值
狙击	Trajectory	6	增加箭矢的飞行距离
精密	Precision	8	只要保持射击状态，箭矢的命中率提高
耐风	Stability	8	抵销风压对弓箭造成的影响

巫师
（ソ-サラ-，Sorcerer）

武器：大杖

使用心得：简单地把巫师视为法师的强化版是不太正确的看法，因为这个职业放弃了法师的重要职能之一：治疗，换回的则是远比法师要更为强大的施法能力，游戏中许多威力极为强大，连大型怪物都难以抵挡的高级法术都只有巫师能够学会，这些法术带有极高的伤害和极大的攻击范围，虽然施法时间往往都非常长，但绝对值得等待。缺乏治疗法术让巫师能够从法师繁重的支援任务中抽身，专注于使用法术输出魔法伤害，不过别忘了巫师仍然具有武器附魔能力，所以在战斗中也要抽空为队友补上针对敌人弱点的武器附魔，考虑到玩家在转职为巫师时绝大部分情况下需要再配置一位法师同伴，主动承担下武器附魔的重任可以让同伴拥有更多的时间去咏唱治疗法术来支援前线的近战职业。



巫师使用的武器大杖本质上和杖没有太大区别，轻攻击仍然是魔法飞弹连击，同样能够根据武器附魔的不同而发射出不同属性的飞弹，但重攻击变成了攻击动作更快并带有吹飞属性的魔法冲击，在对付靠着高速冲刺靠近巫师的轻重量敌人时表现较为理想。除此之外，巫师的职业技能和法师基本上毫无分别，但因为巫师拥有更多更为强大的法术，普通的武器攻击恐怕是巫师最少使用的攻击手段。

法术技能方面，巫师和法师一样，能够装备六个法术技能，技能组合与法师的分别不大，不过因为巫师没有治疗法术，所以空出了一个额外的法术位置，考虑到三个攻击法术已经足以涵盖游戏中大部



更多，访问：73139.blog.163.com

分怪物的弱点属性，而且巫师的法术普遍需要大量施法时间，额外多带一个攻击法术并不能从根本上强化巫师的魔法伤害输出，这里还是建议带上一个额外的武器附魔法术以增强应变能力，又或是带上如石化法阵（ペトリファクション /Petrifaction）或通灵术（コーリングソウル /Necromancy）这一类有特殊效果的法术来协助其他队友作战。攻击法术方面，首推龙卷风术（ヴォルテクスレイジ / Maelstorm），这个法术能够召唤一个巨大的龙卷风不断地攻击场景中的怪物，对于小怪来说，这招会让他们被刮上天之后直到死之前都无法落地，而对于大型怪物来说，龙卷风持续不断产生的攻击判定足以让他们遭受巨大的伤害并且长期陷入硬直，对于玩家的攻击毫无还手之力。

最后要提一提巫师有趣的被动技能谈判（谈判 /Suasion），装备这个技能可以让玩家的物品卖出价提高至 1.15 倍，在回到城镇补给并卖掉身上多余的物品时记得装备上。

技能列表

大杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
ポイズンスワンプ	Miasma	初始	用法术制造一片悬浮的剧毒沼泽，令范围内敌人中毒
ファイアギフト	Fire Boom	1	使选定队友的武器附加火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
アイスギフト	Ice Boon	1	使选定队友的武器附加冰属性伤害
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
サンダーギフト	Thunder Boon	1	使选定队友的武器附加雷属性伤害
ダークネスギフト	Dark Boon	3	使选定队友的武器附加暗属性伤害
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン /Frazil 更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール /Ingle 更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン /Levin 更多
ポイズンスワンプ2	High Miasma	3	沼泽范围比ポイズンスワンプ /Miasma 更大，持续时间更长
ホーリーギフト	Holy Boon	3	使选定队友的武器附加圣属性伤害
スロースポット	Lassitude	3	施放法阵，让进入其中的敌人陷入钝足状态
ブラインドウォーク	Blearing	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入黑暗状态
コーリングソウル	Necromancy	4	召唤亡灵协助角色战斗
スティルネズウォーク	Sailentium	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入技能封印状态
ディセーブルミスト	Voidspell	4	施放法阵，消除进入法阵队友身上的所有异常状态
サンダーウィップ	Brontide	5	武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
インスタントキリング	Exequy	5	施放法阵，让进入其中的敌人持续受到魔法伤害
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
スロースポット2	High Lassitude	5	法阵范围比スロースポット /Lassitude 更大，持续时间更长
ペトリファクション	Petrifaction	5	施放法阵，让进入其中的敌人陷入石化状态
メテオフォール	Bolide	6	召唤流星雨，持续轰击施法者身周敌人
ダークネスギフト2	Dark Affinity	6	持续时间比ダークネスギフト /Dark Boon 更长，效果更强
ファイアギフト2	Fire Affinity	6	持续时间比ファイアギフト /Fire Boon 更长，效果更强
サンダーケージ	Fulmination	6	使角色与队友身体带电，使用轻攻击好重攻击可发动特殊攻击
ブリザードアロー	Gicel	6	制造冰枪并射向敌人
ブラインドウォーク2	High Blearing	6	法阵范围比ブラインドウォーク /Blearing 更大，持续时间更长
コーリングソウル2	High Necromancy	6	召唤亡灵数量比コーリングソウル / Necromancy 更多
スティルネズウォーク2	High Silentium	6	法阵范围比スティルネズウォーク / Sailentium 更大
ディセーブルミスト2	High Voidspell	6	法阵范围比ディセーブルミスト / Voidspell 更大
ホーリーギフト2	Holy Affinity	6	持续时间比ホーリーギフト /Holy Boon 更长，效果更强
アイスギフト2	Ice Affinity	6	持续时间比アイスギフト /Ice Boon 更长，效果更强
サンダーギフト2	Thunder Affinity	6	持续时间比サンダーギフト /Thunder Boon 更长，效果更强
サンダーウィップ2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ / Brontide 更长

大杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
フレイムウォール2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール /Comestion 更大
フロストスパイク2	High Frigor	7	冰柱数量比フロストスパイク /Figor 更多
ヴォルテクスレイジ	Maelstorm	7	释放一道龙卷风，令轻重量敌人浮空并持续伤害在其移动范围内的敌人
ロックビート	Seisem	7	释放一次地震术，产生大量的石柱攻击范围内的敌人
メテオフォール2	High Bolide	8	流星数量比メテオフォール /Bolide 更多
インスタントキリング2	High Exequy	8	持续时间比インスタントキリング / Exequy 更长
サンダーケージ2	High Fulmination	8	持续时间比サンダーケージ /Fulmination 更长
ブリザードアロー2	High Gicel	8	冰枪数量比ブリザードアロー/Gicel 更多
ペトリファクション2	High Pertrification	8	法阵范围比ペトリファクション / Petrifaction 更大，持续时间更长
ヴォルテクスレイジ2	High Maelstrom	9	龙卷风范围比ヴォルテクスレイジ / Maelstorm 更大，持续时间更长
ロックビート2	High Seism	9	石柱数量比ロックビート /Seisem 更多

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックビット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
觉醒	Awareness	1	提高 50 点魔法防御力
魔波	Emphasis	2	提高法术技能的吹飞值
谈判	Suasion	4	物品卖出价提高至 1.15 倍
制魔	Conservation	7	降低 15% 武器附魔法术的体力消耗
魔抗	Gravitas	7	提高角色施法时的吹飞耐性
开眼	Acuity	9	提高 10% 魔法攻击力
速咏	Articulacy	9	降低 15% 咏唱魔法时间

混成强化职业

魔法骑士

（ミスティックナイト，Mystic Knight）



武器：单手剑 / 单手锤 / 杖 / 魔法盾

使用心得：尽管在初期魔法骑士看起来就是一个获得了施法能力的战士，但随着更多后期技能的出现，这种感觉会变得越来越淡。但可惜的是，就算战斗风格已经完全成型，魔法骑士看起来仍然带着一点点战士的感觉，最典型的就是两者各种共通的职业能力，包括使用单手剑和单手锤攻击时的动作还有盾牌格挡这个标志性能力，魔法骑士看起来都和战士一模一样。不过尽管魔法骑士跟战士非常类似，但仍然沿用战士的单手武器技能并不能发挥魔法骑士的最大战斗力，许多后期出现的单手武器魔法技能威力和性能都要比战士的技能更好用，最典型的就是魔击炮（魔击炮 /Magick Cannon），这个技能会创造一个魔法球，当任何人攻击这个魔法球时

更多，访问：73139.blog.163.com



便会产生带有一定追踪能力的魔法飞弹，自动攻击发射范围内的敌人。这个技能在单独使用时效果比较差，魔法骑士需要不断地对魔法球发动攻击来制造魔法飞弹，因为每次攻击只能产生一枚飞弹，所以虽然这个能力赋予了魔法骑士远程攻击手段，但是使用条件过于麻烦。不过把这个能力升级为魔击炮２（魔击炮２/Great Cannon）后，一次打击便可以发出三枚飞弹，这个能力便瞬间得到了强化，配合上其他有多段判定的攻击技能击打魔法球，可以让飞弹如同暴雨般洒在敌人身上，威力惊人，更不用提魔法骑士在懂得各种武器附魔后，可以通过为武器附魔再发动魔击炮的方式来让飞弹带有相应的魔法属性，进一步增强这个技能攻击的针对性和泛用性。

情况与魔击炮类似的还有灭冲阵（灭冲阵/Perilous Sigil），这个技能可以在地面创造出一个法阵，能够把敌人打飞至空中。但是因为单发威力不强，而且法阵本身无法移动，加上施法时间较长，导致这个技能在实战中很难使用。但是在魔法骑士学会武器附魔并且把这个技能变为灭冲阵２（灭冲阵2/Vortex Sigil）后，由于施法时间变短而且法阵产生的冲击次数变多，这个技能成为了战胜大型怪物的法宝，因为大型怪物不会被法阵击飞，一旦踏入法阵就会立刻触发法阵并且在短时间内耗尽法阵的冲击次数，但同时也会受到巨大的伤害，针对怪物弱点添加武器附魔后再释放法阵可以把许多中前期出现的大型怪物打得倒地不起而且无法翻身。

相比起单手武器技能，魔法盾技能的辅助性更强，因为和盾牌的技能不通用，无法使用击盾来吸引敌人，使得作为魔法骑士特色之一的盾牌附魔用途大受限制，但这个系列的技能在对战大型怪物和懂得远程攻击手段的小型怪物时仍然有独特的效果。相比起来，各种属性的武器附魔泛用性要更高，因为魔法骑士的武器附魔虽然时间短于法师的附魔，却是群体效果，一旦发动整个队伍的都会获得相应的武器效果，针对怪物的弱点使用附魔可以加强队伍的整体伤害输出。

最后要说一下的是魔法骑士对于杖的应用，这个职业能够同时装备魔法盾和杖，因为许多杖技能需要施法时间，魔法骑士不得不退居后场，把前方的敌人留给同伴去对付。在装备魔法盾的情况下，魔法骑士的生存力明显高于其他施法职业，但是魔法盾本身能够使用的攻击性技能非常少，而且因为持杖时不需要经常和敌人近身搏斗，魔法骑士一身重甲也没有太大用处，所以虽然还是建议魔法骑士们都带着一把杖，在遇到某些近战职业难以对付的大型怪物时可以迅速转换战术，但却并不建议用杖与法术攻击作为主攻手段。

技能列表

单手剑/单手锤技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
一闪突き	Blink Strike	初始	前冲一段距离后发动刺击
払い斩り	Broad Cut	1	后撤的同时发动横斩
空魔突	Sky Dance	1	发动一次带有浮空效果的踢击并跃到空中，然后向前冲刺
灭冲阵	Perilous Sigil	2	在地面产生一个法阵，令进入法阵的轻重量敌人浮空并造成伤害
魔石柱	Stone Grove	2	在角色身周产生一圈石柱，对敌人造成伤害
刀牙升斩	Tusk Toss	2	发动一次自下而上的抽斩，能够把重量轻的敌人浮空
一闪突き２	Burst Strike	3	强化一闪突き/Blink Strike的前冲距离与威力
払い斩り２	Broad Slash	4	发动払い斩り/Broad Cut时能够控制撤步的方向
魔吸阵	Funnel Sigil	4	在地面产生一个法阵，持续将附近敌人吸扯到法阵中
魔击炮	Magick Cannon	4	制造一个魔法球，击打魔法球能够产生魔法飞弹攻击敌人

单手剑/单手锤技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
灭冲阵２	Ruinous Sigil	4	增大灭冲阵/Perilous Sigil的范围与生效次数
空魔突２	Sky Rapture	4	延长空魔突/Sky Dance的冲刺距离
魔石柱２	Stone Forest	4	产生比魔石柱/Stone Grove更多的石柱
圆月斩り	Compass Slash	5	朝着身体两侧发动两次斩击
直下突き	Downthrust	5	将刀刃直插进身前地面，对倒地的敌人造成巨大伤害
刀牙升斩２	Antler Toss	6	提高刀牙升斩/Tusk Toss的威力与浮空能力
魔击炮２	Great Cannon	6	魔法球生效次数更多，每次击打能产生三个魔法飞弹
魔吸阵２	Vortex Sigil	6	增大魔吸阵/Funnel Sigil的范围与持续时间
直下突き２	Downcrack	7	增加直下突き/Downthrust的攻击次数和威力
圆月斩り２	Full Moon Slash	7	增加圆月斩り/Compass Slash的威力和攻击次数

魔法盾技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアガード	Firecounter	初始	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生火属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
ダークネスガード	Darkcounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生暗属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
ホーリーガード	Holycounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生圣属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
アイスガード	Icecounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生冰属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
サンダーガード	Thundercounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生雷属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
アビスアンガー	Demonspite	2	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生魔法反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
セントウォール	Holy Wall	2	附魔盾牌，举盾时产生一道光壁
ダークネスガード２	Abyssal Riposte	4	持续时间比ダークネスガード/Darkcounter更长，反击威力更高
ホーリーガード２	Blessed Riposte	4	持续时间比ホーリーガード/Holycounter更长，反击威力更高
ファイアガード２	Flame Riposte	4	持续时间比ファイアガード/Firecounter更长，反击威力更高
アイスガード２	Frost Riposte	4	持续时间比アイスガード/Icecounter更长，反击威力更高
サンダーガード２	Thunder Riposte	4	持续时间比サンダーガード/Thundercounter更长，反击威力更高
ダークネスエンチャント	Dark Enchanter	5	为队伍中所有成员添加暗属性武器附魔
アビスアンガー２	Demonswrath	5	持续时间比アビスアンガー/Demonspite更长，反击威力更高
ファイアエンチャント	Flame Enchanter	5	为队伍中所有成员添加火属性武器附魔
ホーリーエンチャント	Holy Enchanter	5	为队伍中所有成员添加圣属性武器附魔
セントウォール２	Holy Fortess	5	光壁存在时间比セントウォール/Holy Wall更长
アイスエンチャント	Ice Enchanter	5	为队伍中所有成员添加冰属性武器附魔
サンダーエンチャント	Thunder Enchanter	5	为队伍中所有成员添加雷属性武器附魔
アビスペイン	Dark Anguish	7	使用黑暗能量附魔武器，令武器攻击范围变广
セントグレイス	Holy Aid	7	附魔盾牌，防御敌人攻击时治疗角色，及时防御敌人攻击后治疗量更大
ダークネスエンチャント２	Abyssal Trance	8	施法时间比ダークネスエンチャント/Dark Enchanter更短，持续时间更长
ホーリーエンチャント２	Holy Trance	8	施法时间比ホーリーエンチャント/Holy Enchanter更短，持续时间更长
ファイアエンチャント２	Flame Trance	8	施法时间比ファイアエンチャント/Flame Enchanter更短，持续时间更长
アイスエンチャント２	Frost Trance	8	施法时间比アイスエンチャント/Ice Enchanter更短，持续时间更长
サンダーエンチャント２	Lightning Trance	8	施法时间比サンダーエンチャント/Thunder Enchanter更短，持续时间更长
アビスペイン２	Abyssal Anguish	9	除アビスペイン/Dark Anguish原有效果外，还能令武器附带冲击波
ゾーンオブザゴッド	Holy Glare	9	产生大量圣属性光束攻击范围内敌人，法术结束后扣除队伍中所有成员全部体力
ゾーンオブザゴッド２	Holy Furor	9	威力与范围比ゾーンオブザゴッド/Holy Glare更大
セントグレイス２	Holy Grace	9	持续时间比セントグレイス/Holy Aid更长，治疗量更高

更多，访问：73139.blog.163.com

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン /Frazil 更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール /Ingle 更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン /Levin 更多
サンダーウィップ	Brontide	5	在武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
サイレンズウォーク	Sopor	6	施放法阵，让进入其中的敌人陷入沉睡
サンダーウィップ2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ /Brontide 更长
フレイムウォール2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール /Comestion 更大
フロストスパイク2	High Figor	7	冰柱数量比フロストスパイク /Figor 更多
サイレンズウォーク2	High Sopor	8	法阵范围比サイレンズウォーク /Sopor 更大，沉睡时间更长

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
魔盾	シールドカウンター	Reflect	3	及时格挡敌人的攻击能够发动反击
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックピット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击
片手剑 / 锤	强连击	Dire Onslaught	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动叩击和后续的三连击
片手剑 / 锤	强刺し崩し	Takedown	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
片手剑 / 锤	回り受け身	Controlled Fall	3	被敌人攻击吹飞时跳跃键能够受身

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
刚健	Fortitude	1	提高 30 点物理防御力
巧守	Adamance	3	防御敌人攻击时的耐力消耗减半
坚守	Periphery	3	防御敌人攻击时，提供 50 点硬直耐性
鼓舞	Reinforcement	6	角色救援队伍同伴能够令对方在一分钟内物理与魔法攻击力提高至 1.2 倍
激励	Retribution	6	角色救援队伍同伴能够令对方在一分钟内物理与魔法防御力提高至 1.2 倍
助势	Restoration	8	提高角色救援队伍同伴时对方恢复的生命值
心力	Sanctuary	8	当角色濒死时暂时提高物理与魔法防御力至 1.5 倍

刺客
（アサシン，Assassin）

武器：匕首 / 单手剑 / 盾牌 / 弓

使用心得：在前期，刺客很容易会让人觉得这只是一个战士和盗贼的生硬组合出来的职业，穿戴护甲方面不如战士厚重，不使用匕首又无法享受二段跳和翻滚，让人觉得这职业两面不讨好。不过随着后期的各种强力技能出现，刺客独有的魅力也会逐渐地得到体现。这是一个走轻灵路线的职业，虽然没有法术攻击，但能够装备弓箭令刺客拥有了对付飞行敌人的手段，而盾牌的存在又令这个职业在近战时拥有更好的生存能力。而在职业熟练度到达 5 级，能够学会无心斩（无心斩 /Clarity）或无影杀（流し暗杀 Easy Kill）两个当身技后，刺客的真正魅力才会逐渐展露在玩家面前。这是一个较为老手向的职业，几个决定了刺客战斗风格的关键技能都是需要看准时机瞬间发动的当身技，除了前面提到的两个标志性技能，还有能够利用敌人攻击冲击力来让自己凌空跳起的反冲跳跃（イカロスカタパルト /Flight Response）也需要瞬间输入，能够熟练地运用这三个技能，刺客就算是在近战时也能够做到基本上不受伤害，因此就能够脱下锁甲，换上更为轻便的皮甲，降低攀爬大型敌人身体时和奔跑时的耐力消耗，从而创造出更多使用技能攻击的机会。



刺客能够使用战士和盗贼的武器，除了两个职业的经典武器组合，也可以使用盾＋匕首或弓＋单手剑两种仅属于刺客的武器组合，其中弓＋单手剑和其他几个能够使用弓箭的职业情况比较类似，两种攻击方式距离相差太多，几乎很难产生互动，离敌人太近弓箭无法瞄准敌人的弱点射击，距离稍远单手剑的攻击就有可能打不中敌人，玩家只能根据敌人的类型来决定使用两种武器中的一种，而且因为比起匕首，单手剑的攻击硬直较大，又不能使用翻滚，没有了盾牌格挡作为保护措施，无法像战士一样完全身披重甲的刺客一旦遭到大型怪物的攻击，很容易会受到重创。

相比起来，盾＋匕首的组合却相当好用，单手剑招式硬直大的问题被匕首的各种快速技能所取代，配合上能够完全抵消敌人攻击伤害的反冲跳跃和无影杀，刺客哪怕是在大型怪物身周战斗也非常安全，还能够得到许多发动当身技的机会，哪怕来不及发动技能，匕首攻击的低硬直也让刺客能够有充足的时间举盾格挡，如果能发动及时格挡，同样能够安全地抵挡住敌人的攻击。

但要说刺客最特殊的地方，自然还是他的隐身，和在不带同伴夜间独行时超强的战斗力。在修罗（修罗 /Bloodlust）和孤高（孤高 /Autonomy）两个被动技能的帮助下，刺客在夜间独自冒险时能够获得 140% 的攻击力加成，足以让刺客在独身冒险时都能够维持极高的战斗力，哪怕孤身一人也足以挑战大型怪物。不过因为游戏的乐趣之一就是在于不同职业之间的相互配合，用这种独行的玩法难免会丧失一部分的游戏乐趣，是否采取这种极端的玩法就由玩家自己定夺吧。



技能列表

盾牌技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
盾惹き	Shield Summon	初始	敲击盾牌吸引敌人的注意，让敌人有更高机会攻击刺客
シールドアタック	Shield Strike	1	使用盾牌猛击敌人
チャリオットムーブ	Moving Castle	2	举盾向前方突进，移动中仍然视为举盾防御状态
空舞の盾	Springboard	2	高举盾牌，让队友踏上盾牌将其顶上高空
盾惹き2	Shield Drum	3	敲击盾牌后增加一个带攻击判定的挑衅动作，更容易让敌人攻击战士
イカロスカタパルト	Flight Response	4	短暂摆出格挡动作，被敌人击中会弹开对方攻击并朝着对方飞跃
シールドアタック2	Shield Storm	4	提高シールドアタック /Shield Strike 的攻击速度
チャリオットムーブ2	Swift Castle	4	突进距离比チャリオットムーブ /Moving Castle 更远
イカロスカタパルト2	Enchanced Response	6	飞跃的距离比イカロスカタパルト /Flight Response 更远
空舞の盾2	Lauchboard	6	队友飞空高度比空舞の盾 /Springboard 要更高
威武气	Staredown	8	用降低物理防御力为代价提高角色物理攻击力
威武气2	Showdown	9	持续时间比威武气 /Staredown 更长，增加物理攻击力更多

更多，访问：73139.blog.163.com

单手剑技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
一闪突き	Blink Strike	初始	前冲一段距离后发动刺击
拂い斩り	Broad Cut	1	后撤的同时发动横斩
贰段突き	Intimate Strike	1	刺击敌人后回抽剑刃，造成多段伤害
刀牙升斩	Tusk Toss	2	发动一次自下而上的抽斩，能够把重量轻的敌人浮空
一闪突き２	Burst Strike	3	强化一闪突き /Blink Strike 的前冲距离与威力
贰段突き２	Intimate Gambit	3	攻击次数比贰段突き /Intimate Strike 更多
爆炎线	Powder Charge	3	第一次发动在地面埋入炸弹，第二次发动引爆炸弹，可远程引爆
无心斩	Clarity	5	短暂摆出招架动作，此时被敌人击中会立刻发动反击并吹飞敌人
圆月斩り	Compass Slash	5	朝着身体两侧发动两次斩击
直下突き	Downthrust	5	将刀刃直插进身前地面，对倒地的敌人造成巨大伤害
风车斩り	Windmill Slash	6	使用剑刃在身前发动快速的斩击，造成多段伤害
直下突き２	DownCrack	7	增加直下突き /Downthrust 的攻击次数和威力
圆月斩り２	Full Moon Slash	7	增加圆月斩り /Compass Slash 的威力和攻击次数
えぐり突き	Gouge	7	角色能够用剑刃捅刺擒抱住的敌人
风车斩り２	Great Windmill	8	攻击次数比风车斩り /Windmill Slash 更多
无心斩２	Clairvoyance	9	反击威力比无心斩 /Clarity 更高
えぐり突き２	Dire Gouge	9	角色能够在攀爬于大型敌人身上时用剑刃捅刺

匕首技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	初始	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给于打击，连续按键能形成追击
返し蹴り	Back Kick	1	急速后退然后向前踢击
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち２	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち /Biting Wind 更多
眩ませ缚り	Dazzle Hold	4	投掷炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
返し蹴り２	Escape Onslaught	4	回避性能比返し蹴り /Back Kick 更强，威力更高
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
アギト裂き２	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き /Toss and Trigger 更高，攻击次数更多
流し暗杀	Easy Kill	5	短暂摆出招架动作，此时被敌人击中会立刻发动反击
毒针突	Spiderbite	6	对敌人发动刺击，后续攻击能够吹飞轻重量敌人，并且有一定几率让敌人中毒
眩ませ缚り２	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り /Dazzle Hold 更广
百烈斩り２	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り /Scarlet Kisses 更多
构え直し２	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消
风まとい	Wind Harness	7	一段时间内令角色的动作变快
毒针突２	Snakebite	8	敌人中毒几率比毒针突 /Spiderbite 更高
姿隐し	Stealth	8	角色进入隐身状态，令敌人无法察觉到角色存在
风まとい２	Gale Harness	9	加速持续时间比风まとい /Wind Harness 更长
姿隐し２	Invisibility	9	隐身持续时间比姿隐し /Stealth 更长
流し暗杀２	Mastful Kill	9	反击威力比流し暗杀 /Easy Kill 更高

弓技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
连なり射ち	Threefold Arrow	初始	一次射击发出 3 支弓箭
贯き射ち	Puncture Dart	1	射出能够贯穿敌人的弓箭
扇射ち	Triad Shot	1	一次散射出 3 支弓箭
刚力射ち	Full Bend	3	射出高威力的蓄力箭，吹飞效果很强
しじま射ち	Keen Sight	3	以增加射击耐力消耗为代价，获得远距离瞄准射击的能力
贯き射ち２	Skewer Dart	3	威力比贯き射ち /Puncture Dart 更大，而且能够破坏敌人防御状态
仕込み痹れ矢	Blunting Arrow	4	射出能令敌人进入麻痹状态的弓箭
扇射ち２	Pentad Shot	4	一次散射出 5 支弓箭
しじま射ち２	Lyncean Sight	5	视野距离比しじま射ち /Keen Sight 更远，而且能够调节
刚力射ち２	Mighty Bend	5	蓄力时间比刚力射ち /Full Bend 更短，威力更高
仕込み痹れ矢２	Plegic Arrow	6	威力比仕込み痹れ矢 /Blunting Arrow 更大，麻痹几率更高
连なり射ち２	Fivefold Flurry	7	一次射击发出 5 支弓箭

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
弓	早弓射ち２	Quick-Loose	2	提高箭矢的装填速度
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	能够按 R1+×/RB+A 进行翻滚
盾	盾弾き	Deflect	3	及时格挡敌人的攻击能够发动反击
剑	强连击	Dire Onslaught	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动叩击和后续的三连击
剑	强刺し崩し	Takedown	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
剑	回り受け身	Controlled Fall	3	被敌人攻击吹飞时跳跃键能够受身

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
残身	Watchfulness	1	角色在收刀状态下受到的伤害减半
夜叉	Entrancement	2	角色在夜间获得 100 点额外耐力
罗刹	Sanguinity	3	角色在夜间获得 100 点额外体力
修罗	Bloodlust	4	角色在夜间物理与魔法攻击力提高 70%，物理与魔法防御力提高 30 点
阴讨	Preemption	6	攻击不处于战斗状态的敌人能够造成双倍伤害
加毒	Toxicity	8	角色造成的毒伤害提高至 3 倍
孤高	Autonomy	9	角色不带任何队友单独行动时，物理与魔法攻击力提高 70%，物理与魔法防御力提高 30 点

魔射手
（マジックアーチャー、Magick Archer）

武器：匕首 / 魔弓 / 杖

使用心得：和盗贼系职业相比，魔射手在使用上更倾向于法师系，最大的不同点便是魔射手的瞄准框。该职业的瞄准框带有自动追踪功能，只要敌人处在射程内，魔射手射出的箭便能自动追击。面对大型怪物时瞄准框还会自动识别出怪物的弱点，使玩家能更为精确地对弱点进行针对性打击。这在和一些速度快、弱点明显的怪物（如狮鹫）战斗时尤其有用，在战斗中玩家不用再像盗贼系职业那样费尽心机瞄准敌人。当然，和盗贼系相比，魔射手的大部分弓系技能都需要通过几秒的蓄力才能发动，而且箭矢的飞行速度和有效射程也远不如那些物理系职业，不过这和自动锁定的机能相比，只算是个小小的不足罢了。



游戏前期魔射手会因为装备问题在输出方面受到一点限制，在成型前还是得主副武器的技能相互配合才能有效制敌，平时应多用可以多目标锁定的追魔弹（追魔弹、Seeker Bolt）在远处骚扰敌人，等敌人靠近后再用近战技能解决一些落单的杂兵。当遇到大量的近战型敌人时推荐见面先使用匕首的牵制技能保命，影缝（影缝



更多，访问：73139.blog.163.com



い、Shadowpin）是非常实用的技能，之后可以一边后退一边用弓系技能继续追打。推荐在转职前先练练法师，学会增加魔法伤害的被动技能后再转成魔射手，各位也可以选择使用杖＋弓的配置，相比匕首而言法杖拥有更广的攻击范围，这能让你在前期过得稍微舒服一些。

技能方面，由于面对弱点密集的大型怪物时我们没办法准确地对单一弱点展开攻击，而杂兵战一个个清理过去又太浪费时间，因此能一次性锁定多个目标的追魔弹是魔射手最理想的清场技能，该技能在升级以后能一次性锁定 10 个目标，可以在蓄力的时候快速拨动右摇杆确定目标，放出后颇有开自由高达放全弹发射的味道。在面对弱点不密集的大型怪物（如独眼巨人）或是防御较高的杂兵时，就到了能对单体进行连续打击的连魔弹（连魔弹、Threefold Bolt）出场的时候，这招能一次性放出多个追踪箭矢对单一部位进行集中打击。至于其他技能都有一定限制条件，还需各位自己依照实际情况选择技能。比如跳魔弹（跳弹魔从、Ricochet Seeker）在室内这种狭隘的场景作战时效果优异，在城堡或洞窟等地形战斗时不妨携带上此技能。而闪魔光（闪魔光、Magickal Flare）对不死系敌人具有特殊伤害加成，面对巫妖时效果更是拔群，适合在墓穴地形使用。需要注意的是，在对付一些魔防高的敌人时魔射手的弓系招式很难造成有效伤害，此时应果断备好药草冲上去用匕首击杀，开启火炎衣（火炎衣／Backfire）并配合盗贼减少攀爬消耗耐力的被动技能，同样可以达到轻松击杀的目的。

匕首技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斬り	Scarlet Kisses	初始	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给予打击，连续按键能形成追击
升炎斩り	Sunburst	3	高跳后用匕首插入地面，产生火焰攻击敌人
魔斩波	Scension	3	往匕首灌输魔力，蓄力后向前方发出冲击波
升炎斩り 2	Sunflare	3	火焰攻击范围比升炎斩り /Sunburst 更大
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち 2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち /Biting Wind 更多
眩ませ縛り	Dazzle Hold	4	投掷炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
影缝い	Shadowpin	4	在地面产生一个魔法阵吸住敌人
アギト裂き 2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き /Toss and Trigger 更高，攻击次数更多
魔斩波 2	Grand Scension	5	攻击范围比魔斩波 /Scension 更大
魔导护身阵	Magick Rebuffer	5	强化角色的魔法防御
影缝い 2	Shadow Shakle	6	持续时间比影缝い /Shadowpin 更长，范围更大
火炎衣	Backfire	7	使角色持续燃烧，受到伤害的同时可攻击接触的敌人，在攀爬时使用效果绝佳
眩ませ縛り 2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ縛り /Dazzle Hold 更广
百烈斬り 2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斬り /Scarlet Kisses 更多
构え直し 2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消
魔导护身阵 2	Magick Rebalancer	8	在增加魔防的同时也提升魔法攻击力
火炎衣 2	Immolation	9	伤害角色生命值比火炎衣 /Backfire 更少

魔弓技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
连魔弹	Threefold Bolt	初始	射出 3 发单体追踪箭
追魔弹	Seeker Bolt	1	能同时锁定 5 个目标的追踪箭
追魔弹 2	Hunter Bolt	3	能同时锁定 10 个目标
闪魔光	Magickal Flare	3	射出一个魔法箭点亮周围，牵制敌人的同时对不死系敌人产生伤害
跳弹魔从	Ricochet Seeker	4	射出的箭会被墙壁反弹，室内战专用
连魔弹 2	Sixfold Bolt	4	射出 6 发单体追踪箭
吸魔痕	Funnel Trail	5	能将小体型的敌人拉过来继续追击
闪魔光 2	Magickal Gleam	5	增加涉及范围和持续时间
爆散魔鋲	Explosive Bolt	6	射出的魔法箭不会马上发生效果，当目标再次被攻击时发生爆炸
跳弹魔从 2	Ricochet Hunter	6	同时射出 3 发反弹箭
带魔刚	Bracer Arrow	7	让一名同伴在一定时间内进入免伤状态
带魔防	Ward Arrow	7	让一名同伴不会进入异常状态
爆散魔鋲 2	Explotive Rivet	8	延长寄宿的时间，同时增加技能伤害
吸魔痕 2	Vortex Trail	8	增加持续时间和范围
带魔刚 2	Greater Bracer Arrow	9	让全部同伴在一定时间内进入免伤状态
挺身魔枪	Sacrificial Bolt	9	牺牲一名同伴，射出强有力的一箭
挺身魔枪 2	Great Sacrificial	9	瞄准时的子弹时间更久
带魔防 2	Great Ward Arrow	9	让全部同伴在一定时间内不会进入异常状态

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
フリージングゾーン 2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン /Frazil 更大
ファイアボール 2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール /Ingle 更大
サンダーレイン 2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン /Levin 更多
サンダーウィップ	Brontide	5	在武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
スポイルゾーン	Perdition	6	施放法阵，让进入其中的敌人陷入诅咒状态
サンダーウィップ 2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ /Brontide 更长
フレイムウォール 2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール /Comestion 更大
フロストスパイク 2	High Frigor	7	冰柱数量比フロストスパイク /Figor 更多
スポイルゾーン 2	High Perdition	9	法阵范围比 Perdition 更大，持续时间更长

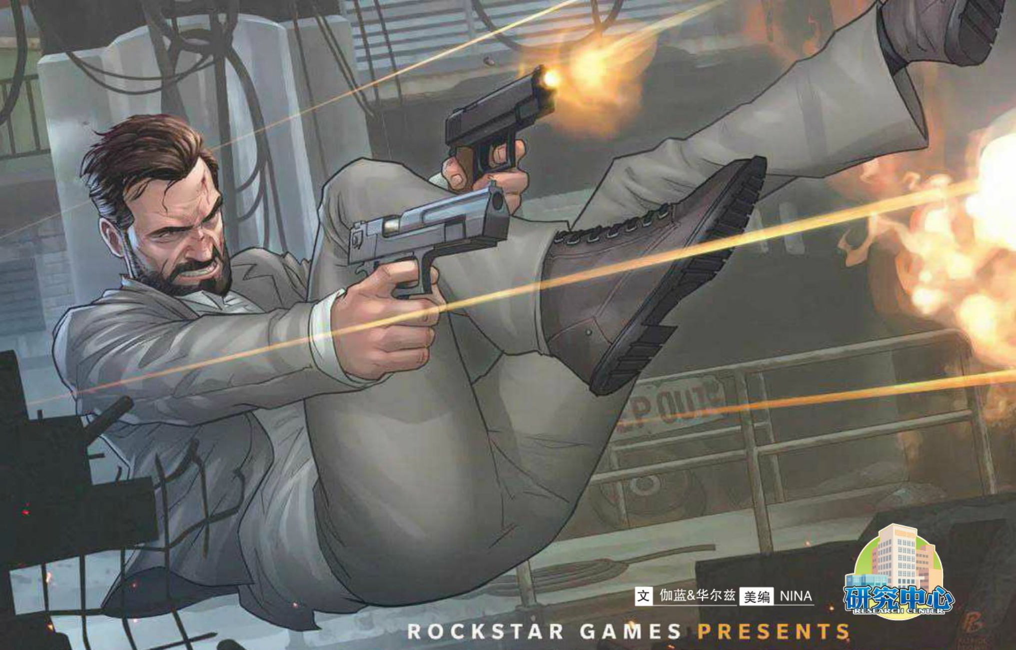
职业技能

武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	按 R1+×/RB+A 进行翻滚
魔弓	追尾魔弓	True Seeker	6	强化箭矢的追踪能力
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックピット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
探知	Detection	2	更容易探知未前往的区域
英气	Potential	3	增加最大耐力
体术	Resilience	6	减少从高处落下的伤害，但超过一定高度还是会死亡
魅了	Allure	8	赠送 NPC 礼物时能提高更多好感度
治愈	Regeneration	8	随着时间的流逝，体力会缓缓回复
魔袭	Magnitude	9	增加五大魔法属性的异常状态积蓄值
抗体	Resistance	9	角色处于非元素魔法造成的异常状态时，降低 15% 所受到的伤害

更多，访问：73139.blog.163.com



文 伽蓝&华尔兹 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE 3

马克斯·佩恩3	Rockstar Games		动作射击
多机种	Max Payne 3		美版
	2012年5月15日	1～16人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上玩家

不得不说《马克斯·佩恩3》是个厚道的游戏，不仅单机流程十分厚道，而且高难度的挑战以及乐趣十足的网战都让人沉迷其中，这次的研究除了为大家带来了本作白金/全成就之路的最大阻碍——纽约一分钟模式的攻关心得外，还有多人模式的详细介绍，无论你是为未能踏破纽约一分钟而苦恼的求道者，还是初接触多人模式的新手，都能在这里找到你想要的信息。

New York Minute Hardcore 攻破指南

New York Minute 模式规则如下，每关开始限时1分钟，杀死一个敌人增加5秒，爆头杀死后增加6秒，近身杀死增加10秒。大部分章节中没有检查点，死后要从本章一开始重新来过，时间用完后本关同样会强制结束。

New York Minute Hardcore 则从1分钟开始，每关过后玩家所积攒的时间会保留到下一关，从第一关到14关通关中间没有任何检查点，死后要从第一关重头开始。通关后时间依然会保留，玩家可以继续挑战下一周目。

两个模式的好处在于玩家在过程中会掐头去尾，省去不少的读盘时间。New York Minute Hardcore 全程打下来大概需要3个半小时时间。

总体来说，New York Minute Hardcore 比普通的 New York Minute 模式是要简单不少的，原因是玩家在前几关可以积攒大量时间留给最后几关慢慢打。不过 New York Minute Hardcore 连续14关，中途只要一死就要全部重新打，心理所承受的压力远大于 New York Minute。

这两个模式其实就是游戏的普通难度，但由于有时间限制，打法一定要冲，容不得缩。飞扑能用就用，来回飞扑的方法可以节省很多时间。场景中最后一个敌人的情况下可以发动子弹时间翻滚到其附近用近战，增加10秒时间。尽量利用场景中油罐、车等引发爆炸，可以迅速积攒大量的时间。而在 New York Minute Hardcore 模式中尽量不要用金枪不倒，这个起死回生的方法很不保险，子弹打完或者敌人躲在打不到的位置就前功尽弃了，血到腹部附近就吃止痛药。另外，飞扑这招只有前几关和个别保险的情况下可以使用，平时不要随意飞扑，尤其后期，一个错误的飞扑很可能导致前功尽弃。剩下的也是最重要的就是背版了，挑战 New York Minute Hardcore 前建议玩家把 HARD、OLD SCHOOL、Hardcore、New York Minute 都打完，一个关卡走过10次以上也就记得差不多了，后面13、14关越熟悉，一次成功的几率越大。华尔兹之前第13、14关打了大概有10几遍，挑战 New York Minute Hardcore 时，最后一关留了9瓶药的情况下过了。



©2012 Rockstar Entertainment

更多，访问：73139.blog.163.com

关卡难点汇总

11关之前

11关以前尽量争取时间，尤其前6关，基本能飞扑就飞扑，中间一点时间都别浪费，到后期能攒10分钟以上的时间。

第4关在初期引爆汽车炸死敌人的部分注意回血，不然对面满是烟雾状态下金枪不倒没办法射死远处的敌人。

第5关船战部分，最后一刻剧情子弹时间小心把法比安娜射死（她一身破烂蹲在那里真和个巴西歹徒没什么区别）。

第7关算是个坎，普通NY难度在这关时间比较紧，NYH则推荐在这关稳扎稳打，最后部分如果不小心让燃烧瓶砸到一定要马上吃止痛药，不然金枪不倒机会都没有。建议直接向左侧翻滚，将对面和上来的敌人干掉，后面就好办了。

第11关

11关的难点应该在船上射击对面岸上敌人的部分，这里站位不要太靠右，在这个位置玩家瞄准后退回掩体的时间会慢一些，容易吃子弹，建议掌握好提前量。先杀死左边戴帽子的敌人，等敌人的车来后开子弹时间把车炸掉，这样敌人就少很多了。清空对面敌人后上楼的战斗点也比较麻烦，这里的战斗可以利用楼梯上下走位和子弹时间将大部分敌人干掉。清场后门里冲出来的几个敌人没什么难度，离开船前别忘了在操作台上拿两个止痛药。

第12关

12关其实难度不大，因为一开始就有9个止痛药，在熟悉敌人位置且背板熟练的情况下没什么难度。在安炸弹部分一定要再次进入拿炸弹的房间内拿到一把重机枪，旁边弹药箱可以将子弹补满，有了这把武器杀敌都是两三枪的事，记得杀完这里的敌人再进去补充一下子弹，后面还要用到。第二个安置炸弹的场景一定要找到敌人冲进来的方位第一时间杀死。有了重机枪，最后大楼倒塌部分的战斗也十分简单，就连最后的武装敌人也挨不了几枪就被秒了。

第13关

13关开始没有止痛药，好在只有三个敌人不容易失误，先近身放倒面前的，再枪杀掉屋子里面的两个。拿到止痛药后往出逃，拐角处的两拨敌人位置多打几次就能一清二楚，记得在右边最后一件牢房里可以再拿到一颗止痛药。

下一个场景贴在第一个墙掩体后面慢慢杀，你不移动敌人不出来的话就直接飞扑出去，几个戴头盔的敌人需要多枪解决。全灭敌人后先选把远程武器，在屋子里开门前别忘了再拿一颗止痛药。

■蹲在这里保你无伤过此处。



图1



图2

下一个场景躲在掩体后面被战车压制，数个27枪后就可以到左边拿火箭筒了，发动子弹时间灭了战车后会有大量敌人涌入，这里最好的办法就是拿左边的榴弹，对着远程轰，炸到车子和人后都有大量的加时，注意千万要防止敌人跑过来，榴弹打完就换成远程武器，不然敌人把你打死后用榴弹没办法金枪不倒。往大门走的时候注意还会有个别漏网之鱼以及一个破门而出的敌人。

来到上方更衣室柜子前后各有一个止痛药。发动子弹时间躲在柱子后面把这里两批敌人杀死后，在右边女厕还有一颗止痛药。接下来的战斗先放子弹时间将对面屋子的敌人杀死，再瞄准屋子里面解决剩下两个，下一场景最后对面操控室内的敌人直接飞扑射死即可，躲在角落的那个直接上去近战，可以涨很多的子弹时间，对接下来的战斗有很大帮助。

伴随烟雾弹出现的一批敌人是本关最大的难点之一，这里笔者总结了两种方法：第一种，直接冲出屋子发动子弹时间，第一时间将这批敌人一气杀死，然后第二批敌人会统一从旁边的电梯中出现，发动子弹时间一气杀死就能清场。方法2，在前面对抗战车的部分不是还有一个火箭筒可以拿么？把火箭筒留在这里用，不过一定要当心，玩不好把自己炸死就前功尽弃了，这个方法虽然方便，但风险性十足。进入电梯前先把武器搜刮一下，电梯左边房间桌子里还有止痛药。

出电梯后将柜台处必然出现的敌人杀死，旁边的房间又有一颗止痛药。进下一个房间前先做好准备，射杀完正面的敌人后尽量往掩体左边靠，用发动子弹时间再探头的方法从右到左清场，一段时间后左边会出现剩下的一个敌人，右边房间里则躲着两个。最后出现的机枪敌人比之前的版本弱很多，发动子弹时间扫头就能射死。记得这个场景左上方又有止痛药。

黑暗房间中，先解决拐角处的两个敌人，之后贴着掩体往左边瞄准收拾掉大部分士兵，最后一个会躲在“牢笼”外侧。这个场景在进入后，左边一个房间内也有止痛药。

爬出毒气楼梯通道剧情后，双手武器会被“没收”，此时只能用双枪打，一定要保证子弹数够多。伴随烟雾弹从窗户进来的几个敌人可以发动子弹时间第一时间解决多个，剩下的敌人躲在掩体后面用子弹时间慢慢瞄就行了，敌人火力压制很猛，子弹时间槽涨的飞快，记得多吃止痛药。杀完这里的敌人建议把手枪换成速射的两把，顺便搞一把远程武器。

开门后就是剧情子弹时间，将窗户对面所有敌人杀死后，可以到左边将子弹全部加满，此时会有大量敌人从对面出现，最保险的方法就是躲在最左边的角落里（图1）隔着铁栏向对面射击，安全系数非常高。而且在这里可以消灭全部敌人，根本不用移动。

继续前进，进入有敌人的场景前可以先对付右上方的狙击手，正前方一共会出现4个敌人，不要着急走。射击场的敌人只要贴在左边的掩体后面用子弹时间慢慢杀就能通过，同样不需要移动。别忘了最后准备房间里还会出现一个机枪兵。

最后部分开始玩家会持续受到敌人火力牵制，先用跃起子弹时间方法杀死对面跑上来的敌人，再将楼下躲着的那位射杀。赶紧

更多，访问：73139.blog.163.com

躲在这个敌人所在的掩体后面向对面射击，沿着左边走可以找到一处补充子弹地方，桌子上还有止痛药。最后部分打法和其他难度差不多，第一个敌人用左右跳拆掉天花板，第二轮发动子弹时间或者盲射打冷气机即可。这里有个比较邪道的打法，一开始直接发动子弹时间冲到右上方的屋子里（2楼敌人的下面），在这里等两个敌人过来以后先消灭掉，之后出房间往上看，可以找到一个敌人打不到你，但你可以打天花板的位置（图2）。利用这个死角可以轻松通过这里的战斗。

第14关

最后一关一开始滑道部分，直接向左前方跃起子弹时间射杀前方的敌人，之后起身躲在前方弯形轨道的掩体处，这样上方的敌人是打不到玩家的。用子弹时间将前方暴露的敌人先杀掉，缩在掩体后面的敌人可以用跃起子弹时间的方法杀掉，尽量往对面屋子里飞扑，比较安全。之后由于赶时间，2楼的敌人可以先不管，（New York Minute Hardcore 保险起见还是先躲在屋子里杀死2楼三个敌人后，再捡起地上的武器比较保险）直接往楼上冲，发动子弹时间往左边第一个掩体那里走位，边走边把对面会直接威胁到玩家的敌人杀死。剩下的利用掩体+子弹时间解决即可。

候机大厅的敌人很多，先用纵跃子弹时间的方法把右边的敌人干掉，之后从左边走，注意第一时间击杀对面2楼的敌人，这里杀完后在左边的柜台可以找到一个止痛药。之后建议往右边的电梯处走上楼，往那里走的时候小心2楼还有两个敌人，可以用纵身子弹时间射杀。上楼后在右边又能找到一个止痛药。接下来玩家需要回头往中间的掩体处走（图3），躲在这个位置能瞄到不少敌人，将能看到的敌人都杀死。之后沿着左边走，从楼上射杀堆在楼下的敌人方便多了，但要小心敌人的手雷。全灭敌人后在楼下一侧柜台又能找到两个止痛药。

下一个场景的敌人打法比较固定，不难，列车口的烟雾弹部分，赶时间的话直接用飞扑来将他们解决，保险起见的话就躲在第二个掩体后面逐一射杀，注意对面房间里，以及有部分会跑到列车里的敌人。清场后按按钮迎接下一波战斗，右边列车走出的三个敌人可以出门第一时间射杀，左边在列车到站后出来的敌人顺序都是固定的，同样没什么难度。这里尽量要速杀，不然敌人躲到列车里会比较麻烦。

进入列车后建议在面对对面敌人的情况下先往右边走，有止痛药，再把武器换成点射型的MINI-30，列车对面的敌人尽量发动子弹时间来打，不然会耗掉很多时间，必要时可以故意站起来让敌人射击增长子弹时间槽。

最后一个场景也是最恶心的，一不小心被榴弹打到就前功尽弃了，这里有时候发动子弹时间打榴弹，如果榴弹离玩家近的情况下还是会被炸死，最保险的方法就是看到榴弹过来就马上飞扑，这里千万别吝啬止痛药，左右两边都还各有一个提供补给。几次驾车驶来的敌人都可以用子弹时间在他们下车前优先干掉，总之这里在杀敌时一定要注意中间榴弹的发射，榴弹一来一定要第一时间跳开，否则前功尽弃。



图3

网战详解

界面解说

①**分数表：**玩家一方的分数会显示在左侧，对手的分数会显示在右侧

②**时间：**显示当前比赛剩余的时间

③**迷你地图：**显示队友位置，暴露行踪的敌人位置以及各种目标的相关图示



④**耐力槽：**翻滚、奔跑都会消耗耐力槽，耐力槽的状态与玩家身上的负重有关

⑤**即时信息：**显示战场上的即时数据，杀敌、助攻以及目标完成等

⑥**肾上腺计量槽：**击中、杀死敌人以及搜刮敌人尸体都可以填充玩家的肾上腺计量槽，肾上腺计量槽共有3个等级，可对应使用当前装备的3个等级的爆发能力。

网战模式介绍

辅助瞄准与手动瞄准

多人模式分为辅助瞄准（SOFT LOCK）以及手动瞄准（FREE AIM）两种模式，辅助瞄准的辅助功能很强，只要敌人在准星附近，按下瞄准键就能对其进行锁定，而FREE AIM则是全手动瞄准操作，完全考验玩家的操作。两种模式获得的经验以及金钱等没有任何差异，但游戏乐趣各有不同，玩家按自己喜好选择即可。要提醒玩家的是，在辅助瞄准模式中通过飞扑以及翻滚等动作可以解除敌人对自身的瞄准锁定。

死斗（DEATHMATCH，人数上限：8人）

典型的FREE FOR ALL玩法，每名玩家在场上各自保命，最后杀敌数最高的玩家获胜。

团队死斗（TEAM DEATHMATCH，人数上限：8人）

与队友合作杀死所有敌人，合计杀敌数最多的队伍获胜。

大型死斗（LARGE DEATHMATCH，人数上限：16人）

人数上限提升至16人的死斗模式，同时地图会变得更加开阔。

大型团队死斗（LARGE TEAM DEATHMATCH，人数上限：16人）

人数上限提升至16人的团队死斗模式，同时地图会变得更加开阔。

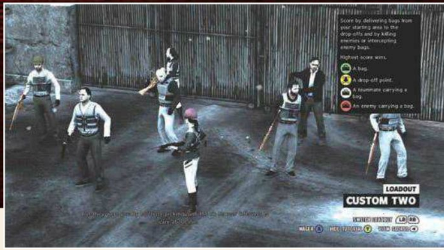
杀死佩恩（PAYNE KILLER，人数上限：8人）

结合合作与对战的游戏模式，模式由互相对峙开始，第一个杀敌与第一个被杀的玩家分别扮演马克斯以及帕索斯，两人的体力比普通玩家多，而且配备有3瓶止痛药，但两人的体力并不会随时间自动恢复。接下来其他玩家要想尽办法猎杀马克斯与帕索斯，而两人则要在猎杀中尽量杀死更多的玩家。任何成功杀死其中一人的玩家会取代他们的位置成为马克斯/帕索斯，然后为自己的性命奋斗。每名玩家的所有杀敌行为都会获得一定的分数，最后分数最高的为胜者。

更多，访问：73139.blog.163.com

帮派战争（GANG WAR，人数上限：16人）

帮派战争节选了游戏单人部分的剧情，模拟了敌对双方对抗的情节，敌对双方会在 11 种玩法各异的模式中抽选 5 场进行对抗，前 4 场玩法随机抽选，最后的第 5 场是决战（SHOWDOWN），决战实际上就是团队死斗玩法，但根据前面 4 场的胜负，初始的分数会有所不同，前面 4 场每胜一场得 5 分，失败则不得分，也就是说一个队伍最多可以以 20 比 0 的姿态开始决战，但最后的决战充满不确定性，很多时候即使前面 4 场获得胜利，也未必能笑到最后。以下是所有 11 种帮派战争玩法。



开战（WARFARE）

为了夺取主动权而展开的团队死斗。

决战（SHOWDOWN）

取决于之前回合的战果，进行最后的比拼。

生还者（SURVIVOR）

生命数有限的团队死斗模式。

最后胜利（LAST STAND）

每个帮派成员只有一条命，率先全灭敌人的一方获胜。

暗杀（TAKEDOWN）

一方扮演暗杀者，一方扮演保卫者，开始时逃亡者的暗杀目标不会显示在地图上，暗杀者杀死一定数目的保卫者后暗杀目标会暴露在地图中，若杀死暗杀目标后暗杀者获胜，若在指定时间内暗杀目标依然生还，则保卫者获胜。

爆破（SHORT FUSE）

一方想尽办法引爆两个爆破点的其中个，另外一方则需要解除炸弹的威胁。

紧急快递（DELIVERY）

双方队伍各有一个属于本队的得分行李袋，双方都需要想尽办法取得行李袋并运送到指定的地点获得更高分。

强夺（GRAB）

双方队伍互相争夺 2 个公共得分行李袋，并将它们送到指定地点。

地盘占领（TURF GRAB）

双方队伍争夺场内的地盘，占领后会出现地盘的控制权进度条，进度条率先加满的一方获胜。

地盘保卫（TOTAL TURF）

双方队伍争夺场内复数的地盘，占领后会出现地盘的控制权进度条，进度条率先加满的一方获胜。

围城之战（SIEGE）

一方队伍扮演进攻者，另一方队伍扮演防卫者，对 3 个地盘进行攻防战，若进攻方同时占领 3 个地盘则马上获胜，反之在限定时间内未能攻下所有 3 个地盘则防卫方获胜。

撤离（PASSAGE）

一方队伍扮演撤离者，另一方队伍扮演阻击者，撤离者需要先后占领 5 个撤离点，每占领一个撤离点后时间会重新倒数，全部占领 5 个撤离点后撤离方获胜。

关于帮派战争中的赌博系统（WAGER）

在每一小场帮派战争开始前，只要玩家身上的金钱超过 100 就能进行赌博投注，赌博会设定一个完成条件，比如杀敌最多，近战杀敌最多，第一个发动爆发能力等众多条件，每次系统会抽选 3 名玩家供玩家投票，根据 3 名玩家的表现，赔率各有不同，只要押注的玩家完成条件，投注者就能获得相应的金钱奖励，但是这个赌博由于只能对 3 人投注，因此充满不确定性，往往是入不敷出，不建议玩家在这里浪费金钱。

帮派战争讲堂

网战子弹时间（BULLET TIME）

子弹时间作为《马克斯·佩恩》系列”的标志，在本作的网战中依然得到保留，网战子弹时间的发动方式有 2 种，一种是通过发动爆发能力“BULLET TIME”发动，另一种是消耗 1/2 段肾上腺槽以飞扑射击的方式发动，而网战的子弹时间计算方式有点特别，它是以“视野范围内看见的目标”作为对象，范围内的敌我双方都会陷入子弹时间。



有的人可能就会问，既然大家都会发动子弹时间，那么子弹时间还有什么意义呢？实际上在网战中发动子弹时间后，根据扮演角色的不同会有细微的时间差，举个例子，假设玩家为 A，面前的敌人为 B，一旁的队友为 C，假设 A 发动子弹时间，则 A、B、C 对子弹时间作出反应的速度为 A=C > B，因此 B 会失去先机而处于不利的境地。但要注意的是，假如在敌人面前飞扑后没有在子弹时间中杀死敌人，倒地后的硬直暴露在敌人的枪口下几乎等于自杀，因此在发动子弹时间前必须慎重考虑。



搜刮尸体

在多人游戏中，靠近任意的尸体都可以按 B 键 / ○搜刮，搜刮尸体获得的物品主要有 3 种，分别是金钱、肾上腺补充以及止痛药，如果某尸体靠近后没有出现按键提示，则表示该尸体已经被搜刮过，在游戏中注意搜刮尸体不仅可以发财致富，而且肾上腺补充以及止痛药能使玩家在战斗中更加游刃有余。

金枪不倒（LAST STAND）

搜刮尸体获得的止痛药除了可以用于主动恢复体力外，还能在受到致命一击时被动发动金枪不倒，这时可以允许角色处于倒地状态继续射击敌人，如果射杀敌人成功则会自动复活，但如果再受到敌人攻击的话就会完全死亡。当处于金枪不倒状态时，可以按 Y 键 / △键来快速自杀节省时间。但在模式“PAIN KILLER”下扮演马克斯或帕索斯时，即使身上有止痛药，也是不能发动金枪不倒的。

复仇系统（VENDETTA)

在网战中如果被同一名敌人杀死 2 次后，在复活画面按 X 键 / □键可以标记该对手作为复仇对象，复仇对象在小地图会显示为特别标记，便于玩家追踪，在成功复仇后则能获得额外的经验与肾上腺值，失败后则复仇对象获得这部分奖励，每次复仇只能最多标记 1 位玩家。

更多，访问：73139.blog.163.com

帮派（CREWS）

在多人模式菜单中选择CREWS后可以加入官方认证的帮派，玩家也可以登录http://socialclub.rockstargames.com/注册账号并绑定PSN/Xbox LIVE后，创建帮派或加入玩家创建的帮派。在加入帮派后，如果与在同一个帮派的玩家进行游戏的话，可以获得额外的经验奖励，比如在杀敌、助攻同一帮派队友后，会在原有的基础上获得额外的帮派经验奖励。如果在同一场游戏中内敌对双方同时有2个帮派的玩家，并且2个帮派的人数都达到一定规模时，则会引发帮派战争，一个帮派率先杀死另外一个帮派的10名玩家的话就能获得帮派战争的胜利，获得额外的经验奖励。另外，在《马克斯·佩恩3》中加入的帮派，将保留到《横行霸道V》的多人模式中。



挑战(GRINDS）

与不少游戏的多人模式一样，《马克斯·佩恩3》的多人模式同样可以通过完成种种的挑战来获得额外的经验，具体的挑战完成条件以及进度可以在多人模式菜单中的GRINDS追踪。



转生

当玩家的网战等级到达50级后，可以在多人模式菜单内进行转生，转生后会获得新的特别道具、网战皮肤以及新的玩家图标等奖励，最多可以转生10次。

帮派战争军火库

在多人模式界面依次进入ARSENAL-LOADOUT后，可以对出战的装备进行自定义，从上到下依次可以装备2把单手武器，1把双手武器，1个投掷物，1个爆发能力，1个头盔，1件护甲以及3个技能。

负重（LOADOUT WEIGHT）

虽然在LOADOUT内可以装配各种各样的配件，但注意无论装配任何的物件，都会增加身上的负重，负重直接影响受伤后体力的恢复速度以及耐力槽的恢复速度，前者可以使玩家更快地重新投入作战，后者则影响翻滚、奔跑等能力的耐力值补充，负重的上限可以通过提升等级来增加，负重具体分为以下4个阶段。

①LIGHT：轻负重，体力恢复速度快，耐力无限。

②MEDIUM：中负重，受伤后体力恢复速度中等，耐力恢复速度中等。

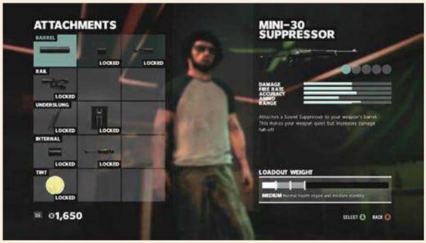
③HEAVY：重负重，受伤后体力恢复速度慢，耐力恢复速度慢。

④OVER：超重，受伤后体力恢复速度极慢，消耗耐力后不会恢复。

武器（WEAPON）

除初始解锁的几把武器外，其他各种各样的武器都要随等级解锁，并且需要用金钱购买，在使用武器杀敌后还能积累熟练度提升武器等级，在武器等级提升后可以获得该武器的各种配件，提升武器的性能，武器最高的等级为10级，但所有武器升至10级时只会获得金钱的奖励，大部分武器基本上在9级前就能解锁全部配件。另外，武器的种类以及武器配件虽然很多，但它们的性能都以数据条的方式直观地表示，通过性能对比玩家可以选择自己心仪的枪械，以下是枪械性能的相关数据。

DAMAGE	伤害能力
FIRE RATE	射速
ACCURACY	连射精确度
AMMO	弹夹容量
RANGE	有效射程



投掷物

投掷物在战斗中可以达到不小的辅助效果，特别是几乎人手必备的手榴弹，爆炸范围很广，不提前躲避的话几乎必死无疑，在战斗中活用投掷品也是推进队伍胜利的关键之一。

名称	效果
FLASH GRENADE	闪光弹，使受影响者失去视觉与听觉
SMOKE GRENADE	烟雾弹，阻挡敌人视野，辅助瞄准模式下无法辅助烟雾后的对手
GRENADE	高爆手雷，对范围内的敌人造成极高伤害
TEAR GAS	催泪弹，放出绿色的有毒烟雾，使范围中的敌人视野模糊并受到伤害。
TIN CAN	投掷一个罐头，在20秒内发出噪音吸引敌人的注意力
MOLOTOV	燃烧弹，点燃一定范围的区域，点燃区域内的敌人使他们受到持续伤害。



更多，访问：73139.blog.163.com

爆发能力（BURST）

在多人模式中，命中敌人、杀敌、助攻、搜索尸体以及完成任务目标等几乎所有行为，都能积蓄位于屏幕右下方的肾上腺计量槽，肾上腺计量槽共分为3段，每段对应1个等级的爆发能力，当积蓄满3段后即可使用最强的3级爆发能力，以此类推。每个爆发能力的等级是随网战等级逐步解锁的，在发动时只能启动最高等级的效果，比如装备的爆发能力只有LV2，即使肾上腺槽有3段，也只能消耗2段发动最大的LV2效果。值得一提的是，当角色死亡后，完整的一段肾上腺槽是不会被消耗的，只有不完整的部分会消失。



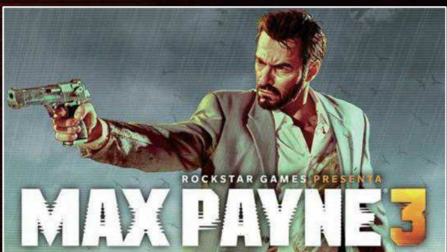
名称	综述	效果
BIG DOG	为队伍带来体力增益效果	LV1：增加自身与5米范围内的队友的体力。 LV2：增加自身与可视范围内所有队友的体力。 LV3：增加自身与所有队友的体力
INTUITION	侦测敌人位置	LV1：发射照明弹使探测所有敌人的当前。 LV2：可以在小地图上追踪由队友发现的敌人。 LV3：全体敌人的位置可被全体队友追踪
TRIGGER HAPPY	增强枪械火力	LV1：使弹药变成破甲弹，无视对方的防护道具。 LV2：装备的武器变成LMG.30与DE.50，并提高枪械的稳定性。 LV3：装备的武器变成榴弹发射器
BULLET TIME	减慢时间	LV1：发动维持2.5秒的子弹时间。 LV2：发动维持4秒的子弹时间。 LV3：发动维持6秒的子弹时间。
PARANOIA	使敌方队伍敌我不分，陷入混乱状态	LV1：使敌方队伍陷入混乱，所有玩家头上都显示敌对的红名。 LV2：在LV1混乱效果的基础上，任意指定一名敌方角色使他在30秒内开启友军伤害。 LV3：在LV1混乱效果的基础上，全体敌人在30秒内开启友军伤害。
SNEAKY	使对手难以辨认发动者，便于深入敌后	LV1：发动后敌人观察玩家的名字会由红转白，持续10秒。 LV2：发动后敌人观察玩家的名字会由红转白，持续30秒。 LV3：发动后敌人观察玩家的名字会由红转白，效果持续到角色死亡为止。
GROUNDED	从敌人的迷你地图中隐藏，免疫爆发能力INTUITION的效果	LV1：从敌人视野以及敌人的迷你地图中隐去，持续10秒。 LV2：全体队友从敌人的迷你地图中消失。 LV3：在敌方的迷你地图中制造虚假的队友位置资料，持续20秒。
FRESH BLOOD	使队伍接下来的6次复活后得到强化	LV1：使自身与5名队友在接下来的6次复活时增加20%的体力值。 LV2：使我方队伍在接下来的6次复活时增加30%体力值，并增加1/2段肾上腺槽。 LV3：使我方队伍在接下来的6次复活时增加50%体力值，并增加1段肾上腺槽。
WEAPON DEALER	给予自身与队友无限弹药补给	LV1：全体队友获得无限弹药，持续10秒。 LV2：全体队友获得无限弹药，持续20秒。 LV3：在LV2的基础上，全体队友发射的子弹带有点燃效果，对敌人造成持续伤害。
BURST BUBBLE	妨碍敌人获得肾上腺槽以及使用爆发能力	LV1：敌人无法获得肾上腺值，无法使用爆发能力，持续10秒。 LV2：吸收全体敌人的部分肾上腺值转化为队友的肾上腺值。 LV3：在LV2的基础上，吸收效果翻倍。
WEAPON DOUBLE-DEALER	削弱敌人的武器	LV1：使敌人的枪械暂时失去所有强化配件。 LV2：使敌人枪械失去备用弹夹。 LV3：使敌人身上的手榴弹掉落并引爆。

头盔（HEAD ITEMS）

名称	效果
GORILLA MASK	免费DLC物品，在敌人背后用近战攻击杀死敌人后可以获得额外的肾上腺值。
HELMET	被击中头部时受到的伤害减少50%
GAS MASK	免疫催泪弹效果
MILITARY GOGGLES	免疫闪光弹效果，并且可以高亮显示因装备技能“BOOBY TRAP”而会自爆的尸体
BALACLAVA	在敌人背后用枪械射杀死敌人后可以获得额外的肾上腺值。

防弹衣（CHEST ITEMS）

名称	效果
LIGHT BODY ARMOR	胸部受到的所有伤害减少15%，低负重装甲
URBAN CAMO	装备后，玩家头上的名字颜色会变暗，变得更加难发现，而且因开枪等会暴露在敌方迷你地图的持续时间变短。
MEDIUM BODY ARMOR	胸部受到的所有伤害减少25%，背部受到的伤害减少10%，中负重装甲
HEAVY BODY ARMOR	胸部受到的所有伤害减少33%，背部受到的伤害减少25%，高负重装甲



特殊道具（GEAR ITEMS）

道具有点类似于“《使命召唤》系列”多人模式中的PERK，能够为角色带来多种多样的打法以及战术变化，随着等级的提升玩家可以最多装备3个特殊道具，下面就为大家介绍所有特殊道具的效果。



LUCKY COIN	免费DLC物品，使搜刮尸体获得的金钱更多。
BOOBY TRAP	免费DLC物品，敌人在搜刮尸体时，尸体会自动爆炸。
AMMUNITION POUCH	弹夹容量及最大持弹量提高50%，在金枪不倒状态下弹药无限。
LOCKBOX	在死亡后不会失去已获得的止痛药。
BOUNTY ORDERS	当杀死积分榜上排名第一的玩家时，可以获得额外的金钱奖励。
ID CARD	装备后可以免疫敌人发动的爆发能力PARANOIA与SNEAKY。
MANUFACTURER'S GUARANTEE	装备后可以免疫敌人发动的爆发能力WEAPON DOUBLE-DEALER。
FIELD BANDAGES	体力恢复的速度加快。
SUTURES	受伤后直到体力开始恢复的时间缩短50%。
SNEAKERS	奔跑、翻滚等动作不会使玩家暴露在敌人的迷你地图上。
WALKIE TALKIE	由队友发现的敌人所在位置将显示在迷你地图上。
AUTOINJECTOR	获得肾上腺值的速率增加，免疫敌人发动的爆发能力BURST BUBBLE。
VAMPIRE FANGS	杀死敌人后可以恢复体力。
MULTI-TOOL	减少使用物品的时间（比如帮派战争的爆破模式中装设、拆除炸弹等动作）。
SPRAY CAN	帮派战争的地盘占领模式中的好道具，减少占领地盘所需的时间。
TRACKING DEVICE	复仇对象的位置永久出现在迷你地图上。
QUICK HOLSTER	武器装填时间缩短。
STICKY TAPE	玩家的手榴弹可以粘在物件之上。
HOLLOWPOINT ROUNDS	杀死敌人后，敌人的复活时间变长，在帮派战争的地盘占领模式中尤其有用。
PACEMAKER	进入金枪不倒状态后自动发动子弹时间。
POCKET WATCH	敌人子弹时间的影响变得与队友子弹时间影响相同，也就是说装备者受到敌对子弹时间时反应速率变快。
BADGE OF HONOR	1转后解锁的技能，装备后获得的所有金钱增加25%。

更多，访问：73139.blog.163.com



随着3DS的大作潮爆发，《马里奥网球》新作也顺势登陆到3DS平台上了。继承了任天堂“《马里奥》系列”作品轻松而又不失难度的风格，本作依旧适合男女老少一起游玩。利用了新平台的裸眼3D功能，游戏画面变得更加华丽，对应Wi-Fi联网对战和游戏共享等功能使得大家可以轻易地找到对手。绝对是悠闲娱乐不容错过的佳作。

马里奥网球 公开赛	Nintendo		体育
3DS	Mario Tennis Open		美版
	2012年5月20日	1~4人	39.99美元
	对应任天堂Wi-Fi网络、对应擦肩通信		对应玩家年龄：全年龄

文 宇宙人 美编 anubis

基本操作

MARIO TENNIS

按键	动作
方向键/摇杆	移动
A	上旋球
B	削球
X	简易击球
Y	平击球
A>B	吊高球
B>A	过网急坠球
L/R	发球前为切换下屏击球区域，发球后按R键为扑救，按L键为取消蓄力
SELECT/START	暂停并打开菜单
主机平放	俯视点
主机竖直放置	视点移到角色的身后

击球方式

根据形势来决定击球方式是本作的核心之一。因为游戏中的走位由电脑半自动控制的，很少会出现走位问题。所以对战中（特别是对人战中）要善用各种击球方式来为自己制造机会，并用决胜击球来得分。其实什么时候该怎样击球在下屏幕都有提示，就算反应不过来也可以按X键来让系统自动判定击球方式，不过这样实战能力很快就会触到瓶颈，而且也难以体验到本作的精髓。所以，下面就来为大家介绍一下这些五花八门的击球方式，先掌握好这些技巧是本作入门的第一步。

上旋球（Topspin）



球速高，下落速度快，落地反弹后速度快而且不会有太大的反射角，具有良好的稳定性和威胁性。常用于迎击削球和过网急坠球这些弹起高度低的球。

削球（Slice）

球速平稳，轨迹接近于水平面，落地弹起高度较低，适合应对球速较快的球以及防守。技术型选手打出的削球左右弧度较大的球路。



平击球（Flat Shot）

球速快，飞行高度低，落点靠近底线，能有效进行压制。而且某些时候还能造成触网，令对手难以反击。

过网急坠球（Drop Shot）

击球的力道很轻，使之刚好通过网子上方即坠下来的一球。目的是使位置离网很远的球员防备不及。



吊高球（Lob）

顾名思义，就是将球打到高空，球速不快，落点一般在后场。对方打算上网截击的时候有很好的效果。



简易击球（Simple Shot）

交由系统来判断使用何种击球方式，击出的球效果会减弱。不熟悉游戏或者反应不及的时候可以多使用。

更多，访问：73139.blog.163.com

©2012 Nintendo / CAMELOT

决胜击球

对峙阶段中随着有利局势慢慢偏向其中一方，网球的落点处会出现一些不同颜色的发光区域。只要站在这些区域中，按照颜色提示使出不同的击球方式就能发动决胜击球。决胜击球效果会比普通击球明显，虽然发动成功也不能保证得分，但对手一旦处理不当就会为我们制造下一次决胜击球的机会，因而变得很被动。下面就来介绍一下这些击球的类型和使用方法吧。



力量击球

落点出现红色区域时，在区域内按 A 发动。球路跟普通的上旋球没有区别，但是对方接到球后会强制被打退一小段距离，之后有很高几率出现扣杀的机会。高难度下一定要把握好的关键击球。

超级侧旋球

落点出现蓝色区域时，在区域内按 B 发动。击出的球会以很不科学的弧度飞向对手，而且球速快，身形瘦弱的对手接球之后会原地打转，出现硬直，因此面对这些对手会有意想不到的效果。虽然看似难以捉摸但其实不然，熟悉之后球路很好预判，是高难度下也很难给对手造成威胁。



扣杀

落点出现紫色区域时，在区域内按 Y 发动。这个恐怕不用我解释了吧，扣杀只要运用得当完全有秒杀对手的效果。一般来说力量击球或者吊高球应对不当就会被对手捉到扣杀机会。扣杀的球速极快，除非对手的站位在球路上，否则很难应对，就算成功救到形势也难以乐观。想办法制造扣杀机会是高难度下的制胜法则。

超级吊高球

落点出现黄色区域时，先按 A 蓄力再按 B 将球击出。球会飞到高空并落到底线，部分角色接球后也会后退一段距离。主要用来猎杀近网的对手，不过双人模式中实用性不高。

超级过网急坠球

落点出现白色区域时，先按 B 蓄力再按 A 将球击出。球会以低速飞过球网然后落地，而且几乎不会弹起。将对手压制到后场之后，如果他没有提前跑位，这种球几乎没救。同样，双人模式下效果并不理想。



击球的应对方法

不同的击球有不同效果，自然也有不同的应对方法。因为决胜击球的存在，一旦应对不好就会为对手制造下次决胜机会，比赛就会变得非常被动。要扭转劣势必须懂得如何去接球。值得一提的是，对手发动决胜击球的时候，下屏幕都有应对按键提示，不过前提是你看到之后还能反应过来，所以还是不如自己熟记一下吧。以下是每种击球所对应的合理应对方法：



击球方式	接球方式
上旋球	削球
削球	上旋球
平击球	平击球
吊高球	削球
过网急坠球	上旋球

发球

掌握好发球也是快速制胜的关键。发球时只要看到球升到了最高点将其击出一般都能打出 GOOD，而时机准确的话还能打出 NICE 的球。这两种发球的球速比普通要快，而且角度也更加讲究。对手应对不好的话，马上就会出现决胜击球的机会。

蓄力

类似于《VR 网球》系列”等游戏，本作也有蓄力的设定，对手接到球并打回来那一瞬间就可以开始蓄力，蓄力完成后击出的球效果自然比不蓄力要好。但是，蓄力过程中角色是不能移动的，换言之你要先预判到对手的球路，提前走位之后才好蓄力，否则只会换来反效果。蓄力过程中可以切换击球的种类，但如果想移动要先按 L 键取消。



游戏模式

MARIO TENNIS



Single Player	单人模式
Local Multiplayer	本地多人模式
Online Multiplayer	在线多人模式
StreetPass	擦肩通信模式
Clubhouse	更衣室

单人模式

本作的单人模式中有三种游戏模式，分别为：锦标赛模式（Tournament）、表演赛模式（Exhibition）和小游戏（Special Games）三种。其中，锦标赛和表演赛模式中都可以选择单人或者跟电脑组队打双人赛。锦标赛模式是一场八强的淘汰赛，选择好角色之后只要赢三场即可获得锦标赛冠军。跟马里奥赛车一样，锦标赛的难度也由低到高分成了四个，玩家必须完成难度较低的竞标赛才能开启下一个难度，获得了“Champions Cup”的冠军后，玩家可以让冠军角色成为明星，这样他便又资格参加 4 个隐藏难度的锦标赛。在选择角色画面中按 R 键点亮右上角的星星之后即可进入隐藏难度。

表演赛模式中玩家可以自由选择选手进行比赛，其中电脑控制的角色可以选择 AI 等级，从最低的“Novice”到最高的“Ace”一共 5 个。赛制也可以自由选择分数和局数。如果表演赛模式中选择双人赛，然后将自己同伴的 AI 调到最低，对抗两个“Ace”级别的对手，你见到真正的地狱……





更多，访问：73139.blog.163.com

多人模式

多人模式分本地和在线两种。前者能直接跟身边有《马里奥网球 公开赛》的玩家一起联机，而后者只要通过 Wi-Fi 网络就能连接到任天堂的服务器，随时随地跟全世界的玩家一较高下。

小游戏模式

除了网球比赛之外，本作中 4 个和网球相关小游戏。下面就为大家介绍这些小游戏的模式：

Ring Shot

这个模式下球场中会出现很多金色的圆环，玩家要与对手一起合作，让网球穿过这些圆环才能得分。圆环会在球网附近的区域随机出现，刚出现时比较小，但每经过一段时间后就会变大，变到最大之后就会像气球那样爆破消失。穿过越小的圆环得分越高，而同时穿过多个圆环还能获得分数加成。Ring Shot 有三个难度，还有一个 3 分钟之内尽可能得分的模式。最高难度“Pro Rings”要求玩家在 3 分钟之内获得 500 分，而且圆环还会出现在高处或者横躺着。需要玩家充分运用各种击球方式才能完成，难度还是比较高的。



Super Mario Tennis

这个模式下是用网球来玩 FC 版的《超级马里奥》，这个模式场地是一个壁球场，墙壁上播放着《超级马里奥》的关卡画面，画面会不断地往右匀速前进。而我们要用网球打倒关卡的场景中反弹回来，一直坚持到关卡最后并拉下终点的旗杆。关卡中会出现砖块、敌人、金币以及隐藏宝箱等，用网球能够收集场景里面的金币和道具，或者将场景中的敌人拍死。当拉下终点的旗杆之后，关卡中的得分就是小游戏的成绩。

这个模式的目的是要坚持到终点，如果失球三次或者时间结束就会直接 GAME OVER。所以，保证不要失球的前提下还要增加自己的时间，一般来说初始时间是不可能撑到结束的，增加时间的惟一方法是得分——取得金币，击败敌人，破坏岩石等都能够得分（岩石要吃了蘑菇令球变大后才能破坏），时间也会根据获得分数相应增加。



Galaxy Rally

对方的场地切割成“田”字的四格，而其中有一格会被掏空，玩家要防止球掉下去的前提下跟对方搓球。对方每次击球，场地被掏空的格子就会改变一次（一般是刚刚的落点），顺利接 40 球之后掏空的格子会变成两个，随后还会掏空 3 格。过关的要求是击球数，最高难度要成功接 100 次，途中失误 3 次游戏便会结束。要注意的是，对手在求落地前是不会去击球的，所以落点一定要自己把握好。前期只要将球交差地打到左右区域即可，但剩下 1 格的时候要善用高吊球和过网急坠球来控制前后落点。

Ink Showdown

训练玩家击球的球路和落点控制。对方场地后方有 3 个吃人花，吃人花会不断给玩家发球，而对手在球发出后会随机站在场地内一个固定的地方，玩家回击的球不能让对手接到，否则算失误，失误三次游戏结束，之后清算没有被对手打到的击球数，非常考验玩家击球的路线以及落点控制能力。另外，吃人花还会随机喷出墨汁，如果被这些墨汁会打到在一定时间内遮挡玩家的视野。

角色能力分析

MARIO TENNIS

游戏中可选用的角色众多，能力方面自然也不是换张贴图了事。每个的性能大致上可以分成下面 6 种类型：全能型（All-Around）、技术型（Technique）、速度型（Speed）、诡计型（Tricky）、防守型（Defense）、力量型（Power）。同类型的角色性能大同小异，如果对战中喜欢的角色被其他玩家选了，大家不妨选择同类的其他角色来使用。下面将为大家分析一下每个角色的能力特性以及所属类型。



Mario

Type：全能型



速度、力量、球速各方面能力都比较优秀，攻守一体的性能使他任何场合都能发挥出不错的表现，标准的新手向角色。硬要说缺点的话，体能是美中不足之处，力量击球会对他造成不小的硬直，一旦遇上力量型的对手，高难度下会显得力不从心。



Luigi

Type：全能型

与 Mario 同属全能型的他，平均能力都在中上水平，不过稍逊与 Mario。而后者体能的缺点在他身上则表露无遗。接了力量大的球之后会产生严重的后退，超级侧旋球能够令他原地打很多圈。高难度下就遇到力量型的对手会打得苦不堪言。要用好他和 Mario 都需要积极地压制对方，不能给对手反击的机会，这方面他们还是能表现出优势的。



Peach

Type：技术型

技术型的她接球能力出众，力量有所欠缺但是球路令人满意，只要不出现大失误击出球的轨迹都不会严重偏离。正确接球之后对手很难再次获得决胜击球的机会。修长的身材也为她带来了不错的扑救能力。缺点是击球范围小，落点判断不准很容易出现扑救动作，从而被敌人有机可乘。



Yoshi

Type：速度型

移动速度很快，就算是同类型的角色中速度也是非常优秀的。但除此之外很难找到它的优点了。毕竟击出的球速较低，更别提力量了，而且优秀的速度也带来了体能差这个代价，容易被打后退。整体能力较弱，单人模式下很难有所突破。多人模式中他的优点一定程度上能派上用场，可以跟一些速度低的角色互补各自的缺点。



Daisy

Type：技术型

作为技术型角色性能方面比较出众，移动速度和球速都非常优秀，球路也令人满意。一旦有机可乘就能轻松地用决胜击球压制对手。不过相对的，一旦她受到压制的时候也会显得非常吃力，毕竟女性角色的体能不高，很容易打出硬直，而且她的扑救距离短，效果不理想——这点跟 Peach 正好相反。所以使用她一定要熟练掌握各种击球方式以及应对技巧，不能让人乘虚而入。

更多，访问：73139.blog.163.com



Baby Mario

Type：速度型

很凶残的小孩，速度和球速都比较优秀，而且作为速度型角色击出的球也颇具力量，使用力量击球效果明显，战术也因此而变得多种多样。不过毕竟是小孩，身高是硬伤。扣杀时要注意站位，另外还要小心对方的吊高球，站网边的时候很容易被对方用这种球得分。



Baby Peach

Type：诡计型

跟Baby Mario一样拥有出色的移动速度——哪怕她不是速度型角色。削球的能力介于另外两名诡计型角色之间，蓄力之后轨迹非常华丽，可以作为她主要的进攻手段。力量稍微不尽人意，而且遇到了力量型的角色也很容易被压制。适合中后场防守，出色的扑救能力也能降低了网前的威胁。一旦找到机会就要毫不留情地给予反击。





Dry Bowser

Type：防守型

无论力量和体能都非常出众的角色，就算是力量击球给予他的影响也不是特别大，对付体能弱的角色有很明显的压制效果。缺点是移动速度慢，站位一旦偏离了场中间就很容易被对手抓住破绽从而失分，球路也非常直接，主要是靠正攻法与对手硬碰——其实没有什么坏处，只要控制好他的站位，他便能有效封锁对手的进攻，名副其实的防守型角色。



Luma

Type：技术型

适合用上旋球和削球来进攻，前场蓄力上旋球打出的角度和速度非常鬼畜。移动速度出色，但是惯性很大，控制它的站位和蓄力都有很高的要求。即便如此，只要掌握了惯性的位移之后，它依然能有很好的发挥。另外还要注意它的身高，因为这个缺陷很容易出现扣杀失败，出现扣杀机会时建议走到落点偏后的地方进行扣杀。



Boo

Type：诡计型

力量难以令人满意，就算使用力量击球显现的效果也不太理想，要多用蓄力来弥补力量上的缺陷。移动速度和削球都是它的长处，特别是超级侧旋求可以打出很好看的轨迹，欺负移动速度慢的角色效果显著。扑救距离远硬直小，防守起来也有很好的表现。平时在中后场进行迎击，一有机会就要开始进行压制。面对力量大的对手要小心接球造成的后退距离，稍有不慎就会暴露出破绽。



Donkey Kong

Type：力量型

无可争议的力量型角色，球速快冲击力强，擅长平击球，决胜击球具有很猛的压制能力。不过正如它体型一样，移动速度很慢，扑救距离也很短，非常考验操作者的走位意识。



Waluigi

Type：防守型

擅长平击球和扣杀，击球范围大，作为防守型角色有很出众的迎击能力。移动速度慢，一旦对手将吊高球和过网急坠球组合运用应付起来会比较吃力。而且身体能力差这点很对不起防守型的身分，一些力量型的角色能用决胜击球把他压得节节后退。



Diddy Kong

Type：速度型

擅长平击球，击球范围广阔，灵活的战术无愧于速度型的身分。不过球技真不怎么样，击出的球几乎毫无美感可言。需要考验到操作者击球方式的变换能力以控制局势。



Bowser Jr.

Type：诡计型

跟大部分身高不足的角色一样，扣杀时站位稍有不慎非常吃亏。还好诡计型的他能轻易打出很多弧度漂亮难以捉摸的球路，力量也非常出色，能稳定地通过各种手段压制对手。一旦抓到对手的失误就能乘虚而入，让对手跟着自己的节奏走。当然速度慢的缺点也比较明显，面对敌人的压制他也毫无优势可言，因此要善用多变的打法积极进攻，把对手逼入绝境然后得分。



Wario

Type：力量型

缺点非常明显的角色，虽然是力量型但是身体能力差和速度慢的缺点是他难以应对敌人强压。控球能力也非常遗憾，球速低，就算是扣杀速度也极不理想。扑救距离较远的优点能发挥一定的作用，但整体来说依然相当难用。



Bowser

Type：力量型

身体能力相当霸道，即使是决胜击球在他面前也是如同瘙痒一般，加上力量型的身分保证了他所击出的球的破坏力。缺点自然是速度方面，站前场遇到吊高球或者站后场遇到过网急坠球就只能干瞪眼的角色，而且不用指望那扑救那点距离能帮上什么忙。单人模式下难以有所作为，不过多人模式中可以试试跟其他擅长走位的角色配搭，会有意想不到的效果。



隐藏要素

MARIO TENNIS

角色	
名称	解锁条件
Baby Peach	完成小游戏Ring Shot的第三个难度
Baby Mario	完成小游戏Super Mario Tennis的1–3
Luma	完成小游戏Galaxy Rally的第三个难度
Dry Bowser	完成小游戏Ink Showdown的第三个难度
各种颜色的Yoshi	使用官方提供的QR码。

服装	
名称	解锁条件
Bee Mario Costume	让8名角色成为明星选手。
Birdo Costume	表演赛单人模式中战胜Ace级别电脑选手。
Boo Costume	在商店中购买100种物品。
Bowser Costume	在线多人模式的比赛中获得50场胜利。
Bowser Jr Costume	在线多人模式的比赛中获得20场胜利。
Cloud Mario Costume	让10名角色成为明星选手。
Daisy Costume	在擦肩通信模式中和其他玩家的Mii角色一起挑战小游戏Ring Shot，并获得700分以上。
Diddy Kong Costume	擦肩到20个Mii角色。
Donkey Kong Costume	擦肩到50个Mii角色。
Dry Bowser Costume	在线多人模式的比赛中获得100场胜利。
Fire Mario	让将2名角色升级为明星选手。
Goomba Costume	让100种商品出现在商店中。
Luigi Costume	锦标赛模式中双人“Final Cup”获胜。
Luma	在小游戏Galaxy Rally的挑战模式中获得1500个硬币。
Mario Costume	锦标赛模式中单人“Final Cup”获胜。
Peach Costume	在小游戏Ring Shot的挑战模式中获得800分。

服装	
名称	解锁条件
Petey Piranha Costume	在小游戏Ink Showdown的挑战模式中回球数在50个以上。
Propeller Mario	让5名角色升级为明星选手。
Tanooki Mario Costume	让15名角色升级为明星选手。
Toad Costume	总共获得50000个硬币。
Waluigi Costume	在小游戏Super Mario Tennis的2–4获得800个硬币。
Wario Costume	在小游戏Super Mario Tennis的1–4获得800个硬币。
Wiggler Costume	在线多人模式的比赛中获得5000点。
Yoshi Costume	使用QR码。
？？？	擦肩通信模式中对战10连胜。
？？？	擦肩通信模式中对战20连胜。

难度表演赛	解锁条件
Pro难度	锦标赛“Champions Cup”中获胜。
Ace难度	锦标赛“Final Cup”中获胜。



更多，访问：73139.blog.163.com

文 一刀 美编 一刀



作为3D格斗的开山鼻祖，“《VR战士》系列”一直拥有一批忠诚度极高的拥趸。不过自从《VF5》初版4年前先后移植PS3和X360平台后，该系列就再也没有推出过任何形式的家用机版。因此当SEGA宣布在街机上运营已久的《VR战士5 最终决战》（下文简称《VF5 FS》）即将移植家用机平台时，全球《VF》玩家泪流满面。2012年6月6日，对于他们而言无疑是一个值得庆祝的节日，因为就在这天，《VF5 FS》实实在在地来了！那么，游戏本身的素质到底如何呢？各位不妨结合下面这篇“特快专递”亲身到游戏中体会一下吧！

多机种	VR战士5 最终决战	SEGA	格斗
	Virtua Fighter 5 Final Showdown		美版
	2012年6月6日	1~2人	14.99美元/1200点MSP
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：12岁以上

系统进化 SYSTEM

CHECK 1 节奏加快 连技强化 风格更趋喧哗

熟悉前作的玩家初玩本作时，会发现虽然角色的基本动作大多并未加快，但借助系统的变化和角色动作的调整，游戏的对战节奏有一定程度的提高。快节奏的攻防转换，无疑能让玩家们在见招拆招的过程中，获得更多的爽快感。此外，大多数角色都强化了连段攻击，而原本那些比较强调连技的角色，诸如Sarah、Brad等，在本作中的动作风格则更趋于喧哗，连技组合也更加丰富。这些变化显然都是顺应格斗游戏发展潮流的，同时也显示了“《VF》系列”追求创新，渴望变革的决心。



CHECK 2 角色攻防状态增多 拟真度LEVEL UP

玩家们在开始接触本作时，可能很快就会发现角色的受创、防御等等各种状态比前作要更加丰富了。

比如一方通过进攻侧移迅速移动到对手侧面并出招，对手此时进行防御的话，前作中的处理方式是瞬间让双方自动调整为彼此正对，而本作中则不然，防守一方会继续保持侧面朝向进攻方并进行防御。这就意味着，防守一方在试图由守专攻时可能会遇到一定的不利局面。不仅如此，本作中，角色的倒地方式和状态也增多了。比如被KO时缓慢向前栽倒双膝跪地进而侧翻等动作都是本作首次加入的。显然这些状态的加入让本作对格斗的拟真度有了一定的提高。



此外遭到某些招式的打击后角色会出现倒地后迅速弹起瞬间呈晕厥状的新状态，此时对手可继续连击追打，从属性上似乎有点像《铁拳》中的崩地，但动作不同。这一新状态的引入拓展了“《VF》系列”的连技思路。

CHECK 3 跳跃系统脱胎换骨 跳起攻击焕然一新

在本作中，制作组对系列一直以来那种诡异的跳跃系统进行了彻底的抛弃，取而代之的是动作相对自然且颇具实用价值的新系统。具体来说，在本作中，站立状态下输入7G、8G或9G，玩家控制的角色即可迅速起跳，通过跳跃来实现移动变得不再鸡肋。而跳起攻击的方式则更是焕然一新，原本那种又飘又慢基本没有任何实用价值的跳起攻击动作全部重新设计，无论是动作还是性能都得到了脱胎换骨的进化（有点像《铁拳5》中的跳跃变革一样）。举个例子，《VF》中，对战中一方倒地时，由于起身方式多样（各种受身、各种翻滚、起身站立攻击、起身下段攻击等等不一而足），往往具有一定的迷惑性，为了避免不必要的麻烦，进攻一方有时需要在对手起身前迅速远离。在系列以往的作品中，能够躲避上段并实现迅速移动的蹲退（11）较常用，而在本作中，一些角色的后跳飞腿（7K）可以做到效率堪比蹲退的跨越式大幅度快速撤离，而且对手起身时若有所动作，可能被玩家的这招防御性的飞腿击中，可谓锦上添花。



CHECK 4 复数拆投系统取消 部分投技性能变更

“《VF》系列”中普通投技指令为“方向键+P+G”。而基本的拆投指令和投技一致，当对手发动投技时，玩家要迅速输入“方向键+P+G”，所输入方向和对手投技指令最后一个方向镜像一致（即上下相同、左右相反），拆投成功。

“复数拆投”曾经是《VF》的特色。在前作中，玩家在拆投时，可快速连续输入三个拆投指令，假如对手所发动的投技正好属于这三个的其中之一，那么投技即可被拆解。但在本作中，复数拆投系统被删除，当且仅当玩家输入的拆投指令与对手的投技惟一对应时，拆投方可成功。

这一变更一定程度上提高了投技的实用性，但同时，前作中有些能够动辄打掉对手近一半体力的强力投技得到了削弱。通过这些的变化可以推测，本作中对战的平衡性和战术性显然将会进一步增强。而对于新手来说，拆投系统的简化，也为迅速上手游戏提供了便利。

更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 5 其他细节变更

除了以上三点比较明显的变化外，本作在系统上还有几点小变化有必要简单说说。

1）闪避攻击删除。在应对敌人直线进攻时，闪避攻击一直是作为一种低投入高回报的“投机性牵制技”而存在的。而本作的对战思路是鼓励进攻的，因此这种可轻易打断对手进攻却又没太多技巧性可言的系统自然会被删除。

2）全回旋系动作被防御后将强行终止。其实远在《VF3》时代，本系列中对回旋系动作就是这么处理的，而这也符合真实格斗中的情况。不过从《VF4》开始，全回旋扫腿等动作被防御后改为将对手弹开或穿过对手的身体后继续运行。一直到《VF5》初版，这一设定依然存在。在本作中，可能是基于真实性的考虑，主创对此进行了回归原点式的变更。因此诸如Jacky的46K+G等“穿越踢”和陈洛的PPP2K等，不会像以前那样好用了，在前作中习惯于使用回旋系打击技的玩家要格外注意。

3）角色动作进行了一定幅度的增删，而



有些招式性能和动作，也做了调整。这里试举一个有趣的例子，Jacky在站立不出招状态下，若对手进行上段单拳攻击，在系列前作中，Jacky会用手将对手的拳挡下，动作轻松简单。而在本作中，这个招式进化为一个观赏性十足的反技——Jacky就像变成了面对木人桩的咏春拳练习者，会迅速挡下对手两拳后给对手一记“黑虎掏心”式的中段拳。这么处理，让玩家在会心一笑的同时，可能会恍然大悟，看来截拳道的确是源自咏春拳啊！

4）《VF5》初版中加入的投技和打击技的相杀系统被删除。这一系统像极了2D格斗的一些处理方式，视觉表现上给人一种莫名其妙的感觉，在本作中遭到删除其实并不意外。

我的道场 DOJO

CHECK 1 初心者福音 Tutorial基本教程收录

在正式开始《VF5 FS》的战斗之前，我们不妨先在DOJO（道场模式）下熟悉一下游戏的基本操作。本作的道场模式除了系列常规的Command Training（出招指令练习）和Free Training（自由训练）外，增加了Tutorial（基本教程）。

Tutorial按照由浅入深的顺序详细地讲解了游戏的基本系统，从最基本的移动、打击、跳跃、防御到进攻侧移甚至特殊回避等等，可谓手把手地向玩家传授基本技法。《VF》菜鸟可以从这个教程学起，为自己的《VF5 FS》之旅打下良好的基础，而《VF》达人们，其实也不妨在开战前先过一遍这个教程，本作基本系统的调整在这个教程中有所体现，了解一下没有坏处。

CHECK 2 相扑大师回归 空手道青年初体验

相对《VF5》初版，本作增加了两名角色——相扑手鹰岚和空手道格斗家红条Jean。前者是回归的经典老角色，由于其体型巨大且体重超常，受创判定（硬直状况、是否倒地、浮空高度等）极其特殊，玩家在对阵鹰岚时，会发现他仿佛不是本作中的角色，对其他人物成立的连技对他可能根本就不成立，有利不利的判定也完全不一样。至于红条Jean，初体验时会觉得这应该是一个打法清晰明了的打击系角色，但事实上在蓄力攻击后的一系列JF技才是这个人物的精华设计。想要深入认识这两个“新人”，大家不妨从练习模式入手，循序渐进，按部就班地进行。



单机特训 VS. CPU

单机模式做得是否贴心，一直是衡量街机格斗游戏移植诚意的重要指标。具体到《VF5 FS》，前作中那个诚意十足的Quest模式被删除了，原本需通过不断挑战才能集齐的道具等搜集要素在本作中被归纳为19个角色的付费DLC下载包的内容。不过，这并不意味着本作的单机模式是在偷工减料，相反，首次出现的“License挑战”和“特别陪练”两个模式的耐玩度都不错，而且由于“Very Hard”难度的存在，特别陪练模式的模拟实战效果要远胜前作，这在一定程度上弥补了Quest模式缺失所带来的损失。下面将简要介绍各种单机模式的一些注意事项。

CHECK 1 Special Sparring 特别陪练模式

这是玩家在购买了所有19名角色DLC服装后获得的特别模式。其内容是总计20轮的“AI高手组手对决”。每一轮对决中，玩家将面对5~10个数量不等的虚拟AI高手。这个模式可以选择难度，在Very Hard难度下，CPU模拟出来的AI高手具有一定的实力，无论是即时反应、心理战还是连技水平等等，都有不俗的表现。在无法和《VF》同好“面切”或网络对战环境不佳时，利用这个模式来进行实战能力的磨练还是不错的选择。因此强烈建议所有希望深入体验本作的VFer们购入服装包！



CHECK 2 License Challenge 挑战模式

这是本作新加入的模式，有点像做了特色包装的练习模式。玩家需要完成各种有针对性的试炼来不断取得License（执照），一步步地从入门选手晋升为顶尖高手。该模式大多数关卡会包括5场对决，其中第1、3、5这几场是根据具体要求来完成挑战任务，而第2场和第4场通常仅仅是赢下比赛即可。表面上看，这样穿插进行的任务比较人性化，可以让玩家获得适当的放松。但实际上，喜欢走神儿的玩家要格外注意，正是因为这两场无任务对局的存在，会让玩家不知不觉地忘记在赢得比赛的同时完成挑战任务。本模式总共有50关，按照测试进度它们被分为5轮，难度依次递增。而每轮按照测试的具体项目被依次分为10类，具体见左表。

01	Striking Test	打击测试
02	Guarding Test	防御测试
03	Defensive Move Test	防御侧移测试
04	Offensive Move Test	进攻侧移测试
05	Health Bar Test	体力相关测试
06	Combo Test	连技测试
07	Throwing Test	投技测试
08	Special Rules Test	特殊规则测试
09	Special Move Test	特殊移动测试
10	Win Streak Test	连胜测试



License挑战初期非常简单，成就饭和奖杯迷们完全不用担心，只需完成第1轮的10项，即可拿到与该项目有关的奖杯/成就。不过，后期的一些任务还是有些难度的，因此，建议玩家不必“一口气吃个胖子”，可以在其他模式中逐步积累对CPU战的经验，然后再来进行挑战。另外，CPU控制的角色往往有死角，熟悉游戏系统和部分角色的打法后，这些死角可能就暴露无疑了，到那时候再来拿这些License，其实差不多就是探囊取物了。

更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 3 Arcade 街机模式


■Dural 解锁后，可以在练习模式中熟悉一下招式。

通常格斗游戏必备的模式，隐藏人物什么的，往往需要在该模式下通关才能出现。在本作中，惟一的隐藏人物便是系列大 BOSS——水银人 Dural。只需要在该模式下（任意难度）的“Final Stage”打倒“最终 BOSS”结城晶（这里请允许笔者吐个槽，主角兼任中 BOSS 的格斗游戏有一些，但主角直接当最终 BOSS 的还真不算太常见，尽管是名义上的），便能进入“Bonus Stage”和 Dural 对决。无论输赢，都算通关，并可解锁 Dural，同时拿到“VS Dural”的奖杯 / 成就。此后便能够在包括网战的多个模式中使用她。这里要特别提醒一下纯粹只是为了拿奖杯 / 成就的玩家，将难度调为 Very Easy，局数设为 1 局，可确保顺利拿到。另外值得一提的是，在不接关前提下见到 Dural 并将其打倒，才算完美通关。在片尾字幕中会看到所有角色的演武动画集锦，配乐则是一首摇滚曲风的歌曲，非常热血。

CHECK 4 Score Attack 分数挑战模式

分数挑战也是家用机版格斗游戏的常规模式了，本作提供 3 种不同的 7 人挑战路线，每种路线前 6 人都各不相同，不过殊途同归，3 条路线最后都要和“最终 BOSS 结城晶”对决。在该模式下，影响得分的因素有通关时间、每局剩余体力、连击数等等。模式本身没有难度可选，基本上相当于 HARD 难度的街机模式。对于《VF》系列”老玩家来说，在熟悉系统后，不接关打穿并拿到满意分数压力不大。



网战擂台 ONLINE

CHECK 1 网战进化 同城约战接近“面切”



经过了 X360 版《VF5》初代的网战试验，本作的网战模式获得了一定幅度的进化。首先从模式上来讲，本作加入了 Room Match 模式，玩家可以邀请自己的好友一起“开房鏖战”，而且最多可容纳 8 人的房间，再结合观战功能，玩家们通过网战切磋以武会友的梦想成为现实。此外，前作玩家在 Quest 模式中通过打败 AI 对手而逐步升段，这样的段位系统只是满足玩家的虚荣心，而本作的 Ranked Match（头衔战）成为彻底的网战模式。玩家要通过网络和真人对战方可升段，挑战性和段位的价值不言而喻。

网速方面，根据笔者的实际体验，无论是 PSN 还是 LIVE，同服同网下的网战速度已经比较理想了，普通招式和大多数基本连技均可顺畅出招。不过跨服对战的话，延迟和卡顿现象还是不可避免的，除非是“Same Area”完全找不到合适的对手，不推荐跨服对战。

CHECK 2 网络环境较差时的特殊对战策略

对于热衷于 Ranked Match 的朋友来说，有时候即便网络质量不好也要打，那么下面笔者就跟大家简单交流一下在网速不理想时的网战小心得：

1）由于延迟的存在，在“面切”时玩家们通过目测屏幕上对手的动作来做出即时应对的方式这时候基本失效了，因此线性的变段突进技有时候往往会收到奇效。比如 Jacky 的 3KP2KK，中段和上段进攻中夹杂一个下段 K，对手中招的几率非常大。

2）可以适当使用一些“面切”中风险较大的高回报单发技。同样由于网络延迟的原因，该防的时候没防住，该闪的时候闪不开，可以连的时候连不上等等情况时有发生，在这种恶劣的环境下，有时候“豁出去”打反倒可能会有奇效。比如 Jacky 的 1K，由于打击落空后非常不利，单独使用这个“李小龙翻跟头踢”在通常对战中的作用比较有限。但在网速不佳的网战中，由于其恐怖的威力（特别是 Counter 后，有时候能打掉对手近一半的体力），这招有时候会成为扭转战局的关键。正所谓“乱拳打死老师傅”——网络不好，再牛的玩家都会成为行动不便的“老师傅”。



个人空间 Terminal

在 Terminal（终端模式）下玩家可以给角色自定义名称以及造型，也能把对战录像存放于此，可以算得上玩家的个人空间。该模式具体包括两个项目：Customize 以及 Replays。

CHECK 1 Customize 角色定制

角色定制服务是《VF4》对 3D 格斗这一类型的重大贡献之一。这一功能目前已经成为 3D 格斗的标配。在《VF5》初版中，所有角色除了 Type A、Type B 两套默认造型外，还可以通过 Quest 模式打出 C、D 两套服装。本作在保留了前作的 4 套造型的基础上，又增加了 Type E 和 Type S 两套新造型，其中 Type S 的默认基本造型，无论男女，差不多都相当于泳装出场，玩家可以尽情开动自己的想象力，为自己喜爱的角色打扮出理想的造型。当然了，夏天到了，身着比基尼清凉上阵的女性格斗家也是很受欢迎的哦！不过，以上这些趣味内容，都必须是在购买并安装了付费服装包的前提下才能获得，所以各位还是不要再捂着自己的钱袋子不放了。



■乌拉拉


■芭月凉成年版



CHECK 2 Replays 对局回放

这个功能原本毋庸多言，但其中的 Online data 选项还是值得一提的。这个项目下收录的是由玩家们上传的对局，这些回放数据对所有玩家开放，而且可以按照角色名称进行检索并观摩。对于喜欢通过对战录像来研究打法、提高水平的朋友来说，这是相当宝贵的资料库。



更多，访问：73139.blog.163.com

邪魔院



小编带你走进日本

突然发现7月份国内的ACG相关活动实在是太多了，先有May'n的巡演，然后有上海的CCG、广州的萤火虫，还有香港的DP娃展……本以为暑假会清闲一点，没想到更加分身不能，实在是纠结。不过说来说去，这些活动变多也会让国内FANS的幸福指数激增，当然是好事。这两年大家对于这方面活动的支持，终于换来了现在的回报，所以说国内的市场还是大有潜力的！（握拳中）

东瀛风采 风雅京都

通常我们来到日本的目的地，除了东京和大阪这些大都市，历史悠久且古韵古香的京都作为了解东瀛的重要窗口，同样也不可错过。这座根据中国隋唐时代的京都格局设计出来的都城，虽然如今已经不再是日本的政治与经济中心，但其在文化上的意义却是永远无法被取代的。本期就由小编为大家简单介绍一下风雅京都。

清水寺

清水寺是京都最古老的寺院，也是日本最著名的名胜古迹之一。它建于公元798年，占地面积13万平方米，由慈恩大师创建。相传慈恩大师正是唐僧在日的第一个弟子。现存清水寺为1633年重修，寺院建筑气势宏伟，结构巧妙，甚至连一根钉子都没有使用。而其中最令人印象深刻的地方莫过于大殿前悬空的“舞台”，它通过139根高数十米的大圆木支撑。由于舞台的建筑巍峨地耸立于陡峭的悬崖上，所以日本又有一谚语：“从清水的舞台上跳下去”（清水の舞台から飛び下りる），用以形容破釜沉舟做某事。除了清水寺，京都境内的金阁寺、银阁寺也同样声名远扬。



伏见稻荷大社

伏见稻荷大社是一座位于日本京都市伏见区内的神社，它是遍及日本全国各地约四万多所的稻荷神社的总本山。伏见稻荷大社主要是祀奉以宇迦之御魂大神为首的诸位稻荷神，自



古以来就是农业与商业的神明，除此之外也配祀包括佐田彦大神、大宫能卖大神、田中大神与四大神等其他的神明。从江户时代开始，前来此地许愿的人们往往会捐款在神社境内竖立一座鸟居来表达对神明的敬意，使得伏见稻荷大社的范围内竖有数量惊人的大小鸟居并得名“千本鸟居”，这也是日本的文化标志之一。

京都动画

不仅作为古代都城历史悠久，现代京都在文化领域同样有着无穷的活力。喜欢ACG的同学都知道的京都动画，就是其中最好的例子之一。这家创办于1981的动画工作室最早是动画上色公司，只要承接制作协力的外包工作。大多数人开始关注京都动画则为2005年的动画《AIR》，该作以出色的动画水准以及感人至深的剧情打动了无数观众，而后京都动画把恋爱游戏公司Key的作品逐一动画化，如《Kanon》、《CLANNAD》等等，同样也是大受好评。

这家京都的本土动画公司非常注重体现当地的文化特色与生态，无论是前几年《幸运星》还是时下人气爆棚《轻音》，都是取自京都府境内



的真实地点进行创作，这甚至还吸引了很多爱好者前来考据，拉动了当地旅游经济。

任天堂

游戏圈无人不知的任天堂也是一家在京都诞生并逐渐成长起来的游戏会社。1889年成立时，任天堂只是一间专门制造花札纸牌的小作坊。源源不断的创意以及坚持不懈的努力让这家公司在一百多年的时间内成长历史上最长寿的电视游戏公司，尽管任天堂早已走向世界，但它直到现在依然是京都的骄傲，你可以把这里看做是日本电子游戏的摇篮。



二次创作中的京都



当然，我们常玩的游戏作品中也总是能看到京都的影子，比如前几年《如龙 见参》，游戏的舞台设定为1605年关原之战后的京都的闹区“祇园”。而日本最出名、历史最悠久的长篇小说《源氏物语》也是以京都为舞台，其同名游戏也被玩家所熟知。不管是过去的平安京还是现在的京都府，这里都是日本文化与历史的一个缩影，亘古不变。

更多，访问：73139.blog.163.com



《刺客信条Ⅲ》育碧工作室限定版

多边宝箱

铃 提供

继埃泰尔和Ezio之后，“《刺客信条》系列”又迎来了一位全新的主角，时间线的变更会带来全新的剧情发展，玩家们可以探讨和思考的内容又多了起来。为了满足不同玩家的需求，育碧推出了数款不同限定版，而这款“《刺客信条Ⅲ》育碧工作室限定版”就将重点内容放在了对系列世界观的解析上，让新老爱好者都能对《刺客信条》的背景故事有所了解。



此款工作室限定的内容包括：PS3/X360版本《刺客信条Ⅲ》游戏一张，第二版的《刺客信条百科全书》一本，此外还收录了一本名为《刺客信条 第四号实验对象》的小说，售价为109.99美元。目前，本限定版已经可以在育碧工作室的官网上预订。另外，玩家如果在2012年7月4日之前下单，不仅能够获得10美元的优惠（即实际价格99.99美元），还可以享受全球范围内免邮费的待遇，机不可失失不再来哦！



《P4G》的刮卡集壁纸活动

狼来了 提供

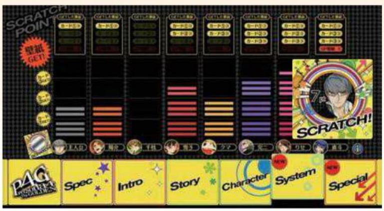
多边趣闻

六一儿童节的当天，《女神异闻录Persona 4 黄金版》（下文简称P4G）的官网更新了一个新的在线活动——Scratch（刮卡集壁纸）。活动的内容是从6月1日起，玩家可以随时登录到官网，然后在官网的“Spec、Intro、Story、Character、System、Special”栏目中寻找隐藏起来的刮刮卡（每天只能找到一张刮刮卡）。点击刮刮卡图标后会随机刮出《P4G》的角色卡片，每张卡片上都有点数，目前分别有3、5、7几种点数，低几率出现0、1、10点，每收集到3点就能取得一张角色卡片的下载权限，累积到12点就能取得对应角色的专属壁纸！除此之外官网上还提供了专为Twitter设计的《P4G》角色头像以及多张高清壁纸的下载。此外在独特的日历表上也经常会邀请游戏角色的声优来做广告，相信在游戏发售之后，官网的后续活动还会陆续展开，有兴趣的朋友可抽空去看看，地址是：http://p-atlus.jp/p4g/



▲点击页面左手边《P4G》LOGO左下方的刮刮卡图标就能进入到活动的页面。

▼刮刮卡基本都隐藏在“System”的栏目中。





◀九兵卫刮到了八重樱喜欢的理世、狼来了刮到了九兵卫喜欢的雪子、不过狼本人喜欢的直斗是一直没出现……

HORI又推新摇杆，V3SA改/VXSE改登场！

伽蓝 提供

多边宝箱

相信对摇杆有所了解的玩家都有听说过V3SA（PS3）与VXSE（X360）这2个代号的摇杆，此前诸如《苍翼默示录》、《漫画英雄对Capcom》等限定摇杆也是这个型号，如今这2个摇杆的改良版V3SA改/VXSE改已经发售，改良版摇杆最大的卖点是对底部加装了防滑板面，大大改善使用时摇杆移位的现象，而且习惯将摇杆放置于膝上使用的玩家也因材质的改变，因而天气寒冷时受到的金属冷感也得到了缓和，摇杆外层采用了全新的PET涂装，使得掉漆的风险大大降低，摇杆的售价为15800日元，有兴趣的玩家不妨关注一下。





更多，访问：73139.blog.163.com

《质量效应》的角色原型

华尔兹 提供

多边趣闻

在质量效应发售前，BioWare公司邀请一些名演员为游戏担当配音工作，不少人的肖像也直接被用在了游戏中，现在就让我们来看看这些在游戏中出现的角色原型吧。当然这其中也有一些没有做脸模却意外相似的明星。

Shepard



▲包装盒上默认的男版Shepard，可以看出游戏中的Shepard无论是脸还是身材都与Mark Vanderloo如出一辙，而Mark Vanderloo也正是游戏中Shepard的脸模原型。

The Illusive Man



▲马丁·希恩曾在多部影片中出演，其中在美剧《白宫群英》中其表演获得了肯定。此外他还饰演了颇多高调角色。The Illusive Man这位"《质量效应》系列"中最杰出的人物之一，两人的举止，声音配合的十分到位。

James Vega



▲这位凭借饰演《窈窕美眉》中主角而出名的偶像男星，曾在经典美剧《24》、《Friends》等剧中客串演出。不过他现在这个形象明显早已告别偶像包袱好多年。

Miranda



▲尽管发色不同，不过仔细看脸就会发现几乎是一模一样，澳大利亚籍女演员Yvonne Strahovski现在《CHUCK》（超市特工）中扮演Sarah Walker，获得了不小的人气。

Ashley Williams



▲这位应该是被高科技脸部扫描技术毁掉的另外一位女星，原本美丽的脸庞在游戏中惨遭毁容，如果我是她应该会让制作人推翻了重新做一套。

Jack



▲其实Jack与Megan Fox有着惊人的相似。如果她剃个秃头，增加几个组合的纹身，简直就是完美再现。Megan Fox曾因为饰演《变形金刚》中的女主角一炮而红。

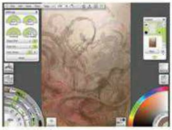
友基特约绘画小教程 《石化的奎托斯》

作　　者：巴萨小马
使用软件：ArtRage Studio Pro、Photoshop CS5
使用设备：友基Rainbow3数位板

《战神》系列一直是我比较喜欢的游戏，奎爷翻来覆去的与众神厮杀，每每拿起手柄，依然热血沸腾，期待《战神》新作快到来。这次为大家带来的是"石化的奎托斯"的简单绘制过程。



01.首先打开ArtRage Studio Pro，因为ArtRage Studio Pro绘画感更强烈~在绘制基调的时候，用起来比较有手绘感~ArtRage Studio Pro的水彩画笔个人感觉比Painter要实用。Settings选项可以调节水量、透明度、干湿效果等。首先绘制出要表现的大效果图。



02.在ArtRage Studio Pro中，笔触如同真实的水彩，由浅入深地完善最初的构思图。



03.回到Photoshop CS5里用【曲线】工具调节画面的色调。



04.调成冷暖对比的一个画面，对应游戏里的感觉。



05.新建一个图层，图层模式选为【强光】，用【渐变】工具为局部添加光感。如下图所示：



06.接下来的工作就是一笔一笔地对细节进行刻画了，要注意虚实笔刷的应用。



结束语：大概用了3个小时完成了整张图的创作。最终效果如图所示，其实深入刻画也是在最初大色调的基础上不断地完善。有了大概的想法，然后进入局部深入刻画，至于刻画到什么程度，取决于自己平时的不断积累。多想多画，就可以绘制出自己喜欢的角色吧！

更多，访问：73139.blog.163.com

枪械少女

多边动漫

九兵卫 提供

4月新番中除了296期为大家介绍的10部人气动画，还有其他一些黑马作品也同样值得关注，本期小九就要为大家推荐这部《枪械少女》。

本片由曾经制作过“《出包王女》系列”TV动画的XEBEC担纲，很多人光看人设会觉得这部作品应该也是走的卖萌卖肉的路线，其实并不全是。无论是漫画原作还是目前正在热播的动画，我们都可以看到各种基于现实中枪械资料的设定，而片中层出不穷的NETA更是会让是让那些喜欢FPS游戏的玩家会心一笑。动画中不仅描写枪械拟人化的高中少女的日常，还穿插着很多不为人知的枪械豆知识，可以说将二次元的萌系角色与原本较为生硬的军事题材完美融合在一起，让人不得不佩服作者以及导演的想象力。看了这部动画，不知道大家有没有冲动重新在游戏中拿起武器去一分高下呢？（笑）



9英寸的士官长

多边宝箱

金馆长 提供

要问我今年E3什么游戏最让我关注，那肯定是《光环4》啦，士官长从冷冻舱醒来的那个瞬间我的浑身已经随之沸腾……好吧，感叹的话留到别的地方，我们现在关注的就是士官长和他的冷冻舱。

在Halo Figure论坛中有人贴出了三张图，并注释道有两款《光环》相关模型将于今年发售，其中一款就是身高九英寸身穿雷神锤VI改进型的士官长。除此之外，该模型还附送了一个冷冻舱，可以让玩家模拟士官长醒来的场景（话说不打算送个迷你版的科塔娜吗……）。





乐高版《复仇者联盟》

多边趣闻

纱迦 提供

相信大家一定看过了最近最火的大片《复仇者联盟》。本作的游戏版要等到秋天才会发售，但乐高版已经上市。首批上市的玩具包括钢铁侠、美国队长、绿巨人浩克。利用这套玩具可以组合出标准版和隐藏版（两种）共计三种造型，官网已放出组装指南，帮助新手变出两种隐藏版的造型。

漫威英雄们早已不是第一次乐高化了，对比新版和老版，不难看出，





这次的乐高玩具比过去要精细很多，不过也少了几分可爱的气息。官方也放出了不少来自于电影的模拟经典场景，以供玩家能够摆出自己所想要的画面。赶紧来摆一个绿巨人狂摔洛基的搞笑场面吧！







莱丽与她的重口味新工作《客户名单》

多边影视

稀饭 提供

要提起本剧，就必须先提起詹妮弗·洛芙·海维特（Jennifer Love Hewitt），这位著名女星之前是美剧《鬼语者》（Ghost Whisperer）的女主角，而且还在NBC的短命爱情剧《爱痕》（Love Bites）里头露过脸，在国内的美剧迷圈子里也算得上非常有名。这次她的新工作是出演《客户名单》里头的女主角莱丽（Riley），而这位剧中的女主人公也找到了一份新工作，她的丈夫因为伤残的关系而失去了工作能力，为了偿还房屋的贷款和照顾两个孩子，莱丽不得不重操自己的按摩师旧业。但这一次，她就职的按摩馆有点“特别”，尽管这里90%的生意都是完全合法的，但是老板娘Georgia手上还有一份“客户名单”，上面列出的都是一些需要“额外服务”的客人们，而莱丽需要面对的抉择，就是是否愿意为这些客人们提供服务。她一开始拒绝了，但很快，微薄的合法收入和丈夫离家出走的事实让她变得别无选择，只能选择全盘接受自己的新工作。

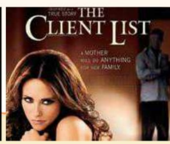
尽管故事风格透着一股深夜档的味道，但其实这是个温情的疗伤故事，走的是和《鬼语者》类似的路线，当然既然有被昵称为“小爱”的詹妮弗当女主角，服务男性观众的镜头也是少不了。妙的是，本剧主打的观众类型却是成年女性，跑来的找莱丽要求特殊服务的全都是各种类型的帅哥，每位都有着健美的身材，所以本剧某种程度上倒也算得上“男女通杀”，如果想要搞明白到底哪一个看点更吸引自己，各位读者还是亲自去观赏一下吧。

最后提一下，这部美剧实际上在2010年便已经推出过了相关的电视电影，名字同样叫《客户名单》，主演也同样是詹妮弗·洛芙·海维特，某种程度上，电视剧版的《客户名单》也可以称得上是“早有预谋”，对此有兴趣的读者不妨在观看美剧前先行欣赏一下电影版。









更多，访问：73139.blog.163.com

中国国际动漫游戏博览会引燃七月！

中国国际动漫游戏博览会（以下简称 CCG EXPO）是由中华人民共和国文化部和上海市人民政府共同主办、上海市文化广播影视管理局、上海东方传媒集团有限公司(SMG)和(上海）国家动漫游戏产业振兴基地共同承办的动漫游戏类综合展会，迄今为止已经成功举办了七届。今年的第八届 CCG 将在 2012 年 7 月 12 ~ 16 号举行，场馆地址位于上海世博展览馆 1 号馆。这将是本年度国内最隆重的一场动漫游戏展会。





▲ 7 米高的高达将亮相 CCG。（上图为概念图）

出展阵容

和往年一样，今年的 CCG 同样有众多国内外的动漫与游戏厂商出展，其中包括万代、Animate、Alter、Good Smile 上海、Max Factory、天闻角川、精文世嘉等等，涵盖的领域从各种动漫、游戏产品到出版物与衍生周边，可谓应有尽有。而本届展会除了来自日本的 ACG 企业，美国的动漫巨头迪斯尼也将来华参展 CCG，非常令人期待。

展台活动

本次 CCG 的展台活动也非常精彩。来自日本的《幸运星》漫画原作者美水镜将在 7 月 13 日在大会舞台进行签售活动，而活跃于 NicoNico 动画的人气演唱组合 ROOT FIVE 也会为观众带来精彩的演出。首次参加 CCG 的 YAMAHA，在展会举办期间预定发布首款中文发音软件。届时 VOCALOID 软件之父剑持先生也会亲临，为首发仪式增添光彩。YAMAHA 还特别为 CCG 定制全套主题音乐。

作为本届 CCG 的特别嘉宾，日本时下最红的偶像组合 AKB 将派遣成员前来上海和粉丝见面，这无疑是本届展会最不可错过的亮点之一。







比赛环节

除了展台活动，一些参展商还带来了策划周密的比赛活动。日本模型大厂寿屋将在本届 CCG 举行全国原型手办大赛的决赛并颁奖。届时，寿屋还将请来日本的著名原型师担任裁判，与国内原型制作爱好者面对面交流。此外，会场还为游戏玩家准备了名为“风云会”的大型街机竞技赛（奖金总额达 10 万元），而同样在本届展会内举行的暴雪国家杯中国区总决赛则可以让广大电竞爱好者一饱眼福。Cosplay 向来 ACG 展会上一道靓丽的风景线，而这一次，来自全国的顶尖 Coser 将云集“生如夏花”Cosplay 比赛，为动漫迷带来视觉大餐。







特别展映

海外动画电影的展映活动是 CCG 的一项传统，今年的展映作品依然阵容强大，其中包括 Sunrise 的《机动战士敢达 独角兽》、东映的《虹色萤火虫》、Animate 的《天元突破 剧场版》，还有来自美国的《狮子王 3D》以及《穿靴子的猫》等等，这些经广电总局电影局特批，将在指定影院集中放映。能在国内的大屏幕上看到这些海外的动画电影，也将是非常难得的机会。

更多访问：73159.blog.163.com



MAX PAYNE

文 伽蓝 美编 NINA

复仇、杀戮、死亡……“《马克斯·佩恩》系列”讲述的就是这样一个充满黑暗元素的故事，但或许从三代开始接触本作的玩家在圣保罗阳光的映照下难以感受系列前两作那堪称经典的黑暗风格，本次读游戏为大家带来的是“《马克斯·佩恩》系列”剧情回顾，结合上期杂志攻略中的剧情部分，各位可以了解到整个系列的剧情，见证孤胆英雄马克斯·佩恩的堕落之路。

破碎的美国梦

缘起——英灵计划

20世纪90年代，美国政府启动了代号为瓦尔哈拉（北欧神话中的接待战亡将士的英灵之地）的秘密研究，该研究旨在通过药物大幅度强化士兵作战的能力，使他们在执行任务时发挥出超乎常人的战斗力。然而在开展人体试验的过程中，药剂的弊端开始显现，与其说服用药剂大幅增强了了士兵的战斗力，不如说是增强了他们的攻击性，服用药剂的人往往会出现强烈的无差别攻击欲望，致使他们的生理以及心理留下了严重的损害。在这样的副作用下，加上苏联解体为冷战画上句号，英灵计划的实战意义锐减，计划也随之淹没在历史的洪流中。

阴影笼罩的纽约

妮可·霍恩是当时美国国内顶级制药集团万神制药的总裁，她曾经是英灵计划中药物的供应商，虽然英灵计划被政府最终搁置，但妮可将所有的实验数据据为己有，充满野心的她将英灵计划中的药品包装成新型的致幻剂瓦尔基里。瓦尔基里相比市场上流行的可卡因、摇头丸所不同的是，瓦尔基里并不会使服用者产生依赖，而且致幻效果好，因此受到了嗑药党的热捧，经由意大利黑手党庞奇内罗家族加以流通后，瓦尔基里几乎取代了市场上所有原有的毒品，妮可领头的万神制药也因此发了大财。但就正如先前所说的，瓦尔基里的前身是军用身体机能强化药物，其副作用会催生人的暴力倾向，在犯罪率高企的纽约，瓦尔基里的出现在某程度上打破了原有的平衡……



梦魇之始

最初马克斯·佩恩只是一个普通的美国人，他是纽约警署的一名冉冉升起的新星，有一名美丽的妻子与刚刚出生的女儿，许多人眼中的美国梦在马克斯的身上成真了。但美好的事物总是特别脆弱，在某日深夜他回到家中时，赫然发现家中被一群瘾君子闯入，妻子与襁褓中的女儿被残忍地杀害，而引发这群瘾君子恶行的罪魁祸首就是名为瓦尔基里的致幻剂，为了查明背后的真相，马克斯离开了纽约警署，申请调入了美国药物管理局。



更多，访问：73139.blog.163.com

四面楚歌

加入了药管局的三年中，马克斯混入了瓦尔基里的主要流通者——意大利黑手党庞奇内罗家族作为卧底。一天，马克斯在药管局的同事B.B.亨斯利要求马克斯前往纽约的某地铁站会见他的老朋友兼药管局特工的阿历克斯·巴尔德，而B.B.与阿历克斯是惟一知道马克斯卧底身份的两人。在马克斯到达地铁站时，赫然发现地铁内庞奇内罗家族的人试图通过炸毁地铁底层的墙壁直通银行金库，换句话说警察已经盯上了这个地方。马克斯历经艰辛与阿历克斯会面后，阿历克斯告知马克斯庞奇内罗家族中的一员，名为杰克·卢皮诺的头目是使瓦尔基里在黑市流通的核心人物，正当马克斯想获知进一步的情报时，阿历克斯被不知名的杀手射杀，此时警察赶到了现场，误认马克斯为杀害阿历克斯的凶手，而马克斯也因阻止庞奇内罗银行劫案而导致卧底身份败露，马克斯也因此受到了黑白两道的追杀，陷入更加危险的境地。

亡命狂徒

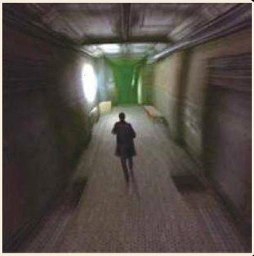
马克斯为了杀死间接导致妻女惨剧的卢皮诺，开始从卢皮诺手下经营的生意开始着手，他在无意间闯入了庞奇内罗家族与俄罗斯黑手党头目弗拉基米尔·莱姆之间的地盘斗争中，而在这场斗争中领衔庞奇内罗家族的是卢皮诺的左膀右臂文尼·格尼迪，马克斯抓住了这个机会，从文尼·格尼迪身上套出了卢皮诺的藏身之所。当马克斯将被复仇烈焰包裹的子弹宣泄在卢皮诺的身上后，名为莫娜·萨克斯的女性出现在马克斯的面前，她告知马克斯卢皮诺并非一切的源头，庞奇内罗家族的教父安杰洛·庞奇内罗才是使瓦尔基里流通的真正黑手，而莫娜的妹妹丽莎因嫁给了安杰洛而遭到非人般的虐待，为了救出丽莎她与马克斯的目标看似不谋而合。在交谈间她与马克斯分享了一杯威士忌，但当马克斯喝下酒后随即陷入了昏迷，原来莫娜在酒中下了药，因为他生怕马克斯的怒火会阻碍了她拯救妹妹的计划，而陷入昏迷的马克斯则被前来增援的庞奇内罗家族成员带走。

环环相扣

在庞奇内罗家族的拷问下死里逃生后，手无寸铁的马克斯遇到了先前与庞奇内罗家族争夺地盘的俄罗斯黑手党头目弗拉基米尔，弗拉基米尔表示他手下中有投靠庞奇内罗的叛徒，如果马克斯帮助他清理门户，他将提供摧毁庞奇内罗家族所需的一切军火。马克斯完成了任务，弗拉基米尔也兑现了他的承诺，借助这些武器，马克斯一路杀到了安杰洛的藏身之处时，他发现了莫娜的妹妹丽莎已被虐待致死……来到安杰洛的面前，安杰洛面对马克斯的拷问，坦言自己虽然是瓦尔基里的流通者，但是他只是整条利益链上细小的一环，有势力更强的人在背后控制了这一切。正当马克斯准备进一步了解真相时，一群武装分子袭击了安杰洛的宅邸，并将安杰洛杀死，而真正的凶手妮可·霍恩也出现在马克斯的面前，她显然已经视逐步逼近的马克斯为威胁，为了根除后患她将过量的瓦尔基里注射到马克斯的身上试图将他杀死，但在莫娜的帮助下，马克斯逃出了死神的魔掌。

恶梦

游戏的前两作中，马克斯经常会陷入各种的恶梦当中，这些恶梦大多代表着马克斯深深的自责，认知的错乱，以及无法接受过去等种种情感，不同的人对于这些恶梦会有不同的理解，这也是对《马克斯·佩恩》系列”黑色基调的点睛之笔，遗憾的是在三代中未能将这个传统继承。



黑暗边缘上的华尔兹



死里逃生的马克斯查出了瓦尔基里的制造基地，马克斯仅凭一己之力直捣黄龙，妮可不得不启动自毁装置试图将马克斯以及所有证据都毁灭，但马克斯再次逃过了死神的召唤，并获知了妻女被杀的真相——马克斯的妻子米歇尔本来是一所律师事务所的员工，在偶然的机会下发现了瓦尔基里的相关证据，为了防范于未然，黑势力使她成为了牺牲品。随后马克斯与B.B.会面，但发现了B.B.实际上是一名受贿的黑警，而且当时在地下铁内射杀巴尔德的正是B.B.，这也使得他成为了马克斯的又一个枪下亡魂。杀死B.B.后，马克斯接到了一名自称叫做阿尔弗雷德·沃登的男子的电话，他表示他来自一个被称为核心犯罪圈的秘密组织，如果马克斯能帮助他除掉妮可，作为酬谢他将动用关系帮助马克斯“洗白”，使他重回正常的生活。

其实即使没有来自阿尔弗雷德的电话，马克斯也同样会向妮可复仇，他到达了旅途的终点——万神制药的总部。在踏入万神制药总部时，马克斯惊奇地发现莫娜用枪口对准了自己的头，原来莫娜一直就是妮可雇佣的职业杀手，虽然妮可下令莫娜开枪，但莫娜显然爱上了眼前的这个男子，她无法痛下杀手，而她也因此被妮可的杀手的子弹命中头部，倒在了血泊之中（在之后再次回到此地时莫娜的“尸体”会消失，这也为二代留下了伏笔）。在杀戮的终点，马克斯追逐妮可来到了天台，妮可试图从马克斯手中逃脱而坐上了直升飞机，马克斯抓住了最后的机会将妮可连人带机一同摧毁。

马克斯站在天台，凝望着建筑下前来抓捕的警察，不禁心生空虚，回想这几天内杀死的数百名恶徒，纵然已为妻女复仇，但过去一切的美好却一去不返。最后，马克斯被纽约警局副局长吉姆·巴瓦拉套上手铐带走，而阿尔弗雷德·沃登也兑现了自己曾经许下的诺言，为马克斯恢复了警察的身份，但这也仅仅是这支黑暗华尔兹迈出的第一个舞步罢了。

英雄的堕落

迷雾再现

在一代末段马克斯被警方逮捕后，迎接他的并非法律的制裁，由于阿尔弗雷德的暗中帮助，马克斯从罪犯摇身一变成为了犯罪克星，纽约市的英雄，厌倦这种虚伪嘴脸的马克斯申请回到了纽约警察局。两年后的某日，“老朋友”弗拉基米尔旗下的一个军火仓库发生了枪击案，前往调查的马克斯受到了一群来自名为“斯奎基清洁公司”的“清洁工”的袭击，而且还遇到了一个熟悉的身影——莫娜，当马克斯几经辛苦找到了莫娜后，莫娜表示名为科克兰的人也许可以告诉他们“清洁工”行动的真相，但当两人赶到了科克兰的所在时，发现科克兰已经惨遭“清洁工”的毒手，在现场马克斯发现了科克兰、遇刺的参议员塞巴斯蒂安·盖特以及阿尔弗雷德三人的合照，这证明核心犯罪圈与马克斯和莫娜受到“清洁工”的追杀有莫大的关联……



更多，访问：73139.blog.163.com

左右为难

马克斯由于违抗上级的命令追查“清洁工”而被停职，正当马克斯准备离开警局之际，他得知莫娜被探员瓦莱丽·文森特带领证人指认嫌疑犯的消息，瓦莱丽是马克斯在警察局的搭档，一直追查着参议员塞巴斯蒂安·盖特遇刺一案，而莫娜一直是此案的头号嫌疑犯。马克斯在警察局地下室的牢房找到了莫娜，莫娜要求马克斯将她释放，因为她认为警察局内有内鬼，如果继续被拘留最后必死无疑，马克斯面对莫娜的话显得有些迟疑，莫娜则让马克斯去找阿尔弗雷德，她表示会阿尔弗雷德证明自己所说的一切。话音刚落，楼上就传来了爆炸声，“清洁工”突袭了警察局，而莫娜在混乱中取得了牢房的钥匙离开。

当马克斯在莫娜的藏身之所找到莫娜时，穷追不舍的“清洁工”也紧随而至，逃跑过程中马克斯与莫娜来到一个建筑工地，不得不分头行动的两人历经艰辛终于来到约定的地点，但却出现了意外的第三者——瓦莱丽·温特森，她用枪指着莫娜，并命令马克斯不要插手此事，现场凝固的空气被枪声打破，但开枪的却是马克斯，马克斯选择了保护莫娜而杀死他的搭档，即使他知道瓦莱丽是有一个失明儿子的单亲妈妈，在爱与道义的抉择上马克斯选择了前者，瓦莱丽在弥留之际也用最后的力气将子弹射进了马克斯的背部，马克斯因此受到重伤。

真相渐露

受重伤的马克斯在医院中醒来，冲破“清洁工”在医院设下的重重障碍后，他找到了惟一能够解释这一切的人——阿尔弗雷德·沃登。在马克斯来到阿尔弗雷德的别墅时，眼前的景象不免让马克斯略感惊讶，这位核心犯罪圈的领头人失去了当年的锐气，瘫坐在轮椅上的他已是一个将死的末期癌症患者，阿尔弗雷德似乎并不对马克斯的到来感到惊讶，并对马克斯坦言了一切：这一切源于核心犯罪圈的权力争夺，两年前在马克斯帮助弗拉基米尔后，他的黑手党组织日益蓬勃发展，他也因此得到阿尔弗雷德的赏识而平步青云，随着地位的提升，加上阿尔弗雷德患上绝症，他开始联手核心犯罪圈内的其他势力试图取代阿尔弗雷德统治核心犯罪圈，而一直纠缠着马克斯的“清洁工”就是他手下的杀手组织，同时阿尔弗雷德表示只要弗拉基米尔除掉庞奇内罗仅存的势力后，他的下一个目标就是自己。

得知真相后的马克斯虽然力图阻止弗拉基米尔杀死现今庞奇内罗的真正掌权人，老面孔文尼·格尼迪，但最后文尼·格尼迪还是死在了弗拉基米尔预设的炸弹之下，但他也在这段旅程中得知了一个真相，原来被自己杀死的瓦莱丽是弗拉基米尔的情妇，而她一直是弗拉基米尔在警方安插的内奸，她一直为弗拉基米尔通风报信，这也是为什么“清洁工”总能出现在马克斯的面前。

一无所有

在弗拉基米尔除掉文尼后，他的下一个目标就只剩下阿尔弗雷德，在赶到阿尔弗雷德的别墅后，在事件中扮演清理者的莫娜用枪指着了马克斯的头，原来莫娜一直被阿尔弗雷德雇佣，她为阿尔弗雷德铲除核心犯罪圈中的反动势力，之前遇刺的参议员塞巴斯蒂安·盖特就是莫娜所为，一直以来出现在马克斯面前的“清洁工”实际上追杀的是莫娜，马克斯只是其中的插曲罢了。但在最后，莫娜与当初一样无法杀死面前这个所爱之人，正当莫娜的枪口缓缓降下时，在一旁观察这一切的弗拉基米尔向莫娜放出冷枪，莫娜也因此应声倒下。也许阿尔弗雷德觉得自己这个老人除莫娜外已众叛亲离，在目睹这一切后突然愤而从轮椅中站起，抓住了弗拉基米尔的衣领，而这个举动也使这个老人的生命终结在弗拉基米尔的枪下。无法再袖手旁观的马克斯拼尽全力与弗拉基米尔肉搏，争执当中弗拉基米尔在别墅装置的炸弹被引爆，弗拉基米尔虽然借机逃跑，但在别墅的顶层，这个充满罪恶的狂徒难逃成为马克斯枪下亡魂的结局。



马克斯回到了莫娜的身边，莫娜躺在了马克斯的怀内，身体逐渐变得冰冷，所有人都死了，除了马克斯以外，所有人都因爱而死了，马克斯用手轻抚莫娜美丽的脸庞，轻吻了那苍白而又冰冷的嘴唇，努力寻找莫娜曾经存在的证据……

关于二代中的真结局

在二代中以指定难度通关后，在结尾处马克斯轻吻莫娜后，莫娜会“神奇”地满状态复活，这个结局也被坊间称为“真结局”，但笔者认为这个所谓的真结局并非游戏的完美结局，因为这个结局破坏了游戏本来的黑暗基调，显得有些格格不入。



一代&二代主要人物

马克斯·佩恩

原为纽约警局警察，因妻女被服用毒品瓦尔基里的暴徒所杀，为揪出瓦尔基里背后的黑手自愿加入了美国药物管理局，一次与同为药管局特工的阿历克斯会面时，因被陷害而被黑白两道追杀，最后凭自己一己之力摧毁了瓦尔基里背后整条利益链，完成了复仇的计划。

在二代中经历了家庭惨剧和完成了个人复仇后，马克斯回到了纽约警局，在一次调查中偶然发现了在之前莫名消失的莫娜的身影，随着调查的深入，他发现他的“老朋友”弗拉基米尔是导演一切的幕后黑手，最后他虽然手刃了弗拉基米尔，却失去了所爱之人莫娜。



莫娜·萨克斯

效力于妮可·霍恩的职业女杀手，在执行任务的过程中爱上了马克斯，在马克斯复仇的过程中暗中提供了不少的帮助，最后被妮可的手下射击击中头部后“尸体”诡异地消失，为二代留下了伏笔。

在二代中她为阿尔弗雷德效力，清除核心犯罪圈内以弗拉基米尔为首的反动势力，因此受到了弗拉基米尔旗下杀手集团“清洁工”的追杀，最后死在了弗拉基米尔的枪下。

文尼·格尼迪

卢皮诺的手下，在卢皮诺沉溺邪教后接管了大部分的生意，并与以弗拉基米尔为首的俄罗斯黑手党开始了地盘的争夺，在遭遇马克斯后被打成重伤，马克斯也从其口中得知了卢皮诺的所在。

在二代中成为了意大利黑手党庞奇内罗的实际掌权人，虽然在二代中依旧与弗拉基米尔领头的俄罗斯黑手党进行帮派战争，但明显不敌弗拉基米尔，最后被其安置的炸药炸死。

弗拉基米尔·莱姆

纽约的俄罗斯黑手党头目，与文尼·格尼迪展开了地盘的争夺，在争夺中处于劣势的他借助马克斯之手铲除了手下的一个叛徒并重新站稳了脚跟，作为回报他为马克斯提供了复仇之路所需的军火。

更多，访问：73139.blog.163.com

阿尔弗雷德·沃登

核心犯罪圈首领，曾与妮可一同参与瓦尔哈拉计划，生性好色，卢皮诺旗下妓院的常客，后被霍恩拍下性爱录像而受到妮可的威胁，因深感妮可的威胁，他以为马克斯脱罪为诱饵希望马克斯代替他除掉妮可，并最终如愿。

在初代中看似春风得意的她在二代中患上了末期癌症，引发了核心犯罪圈内的权力争夺，为排除异己雇佣了莫娜，最后大势已去的他在自家中死在了弗拉基米尔的枪下。

妮可·霍恩（一代角色）

初代中一切的幕后黑手，原为核心犯罪圈的一员，暗中控制着黑手党庞奇内罗，为人有野心、贪婪，善于无情地铲除对他构成威胁的事物，曾试图杀死核心犯罪圈的首领阿尔弗雷德，但最终没有如愿，最后被马克斯所杀。

唐·安杰洛·庞奇内罗（一代角色）

初代中安杰洛是纽约最大的黑手党组织庞奇内罗的领导人，是一个变态的虐妻狂，莫娜的妹妹丽莎在嫁给他以后被暴虐致死，后因妮害怕事情败露而被妮可的手下杀死。

杰克·卢皮诺（一代角色）

卢皮诺曾是代替安杰洛经营旗下生意的得力干将，后因沉迷于瓦尔基里无法自拔并逐渐丧失理智，甚至组建了一个宣扬末日论的邪教组织，后被马克斯所杀。

瓦莱丽·温特森（二代角色）

纽约警察，马克斯回归纽约警局后的新搭档，在警察局中是深得同事的赞赏的得力干将。但实际上在与丈夫离婚后，独力抚养失明儿子的她难耐寂寞，在遇到了弗拉基米尔后成为了弗拉基米尔的情妇，并作为警方的内奸为弗拉基米尔通风报信，最后在建筑工地试图为弗拉基米尔铲除莫娜时被马克斯射杀。

核心犯罪圈

核心犯罪圈在游戏的前两作中贯穿整个剧情，它是掌控着纽约所有犯罪的秘密组织，起初由阿尔弗雷德·沃登所领导，在政府内部也有他们强大的势力，其后在内部发生权力斗争而逐渐分崩离析。

英雄迟暮

* 由于三代的剧情已在上期杂志刊登，因此在这里就只对三代的一些关键剧情进行分析。

长子往往得到的是最好的

罗德里奥惨遭杀害的原因很简单，作为家族的长子，他继承了父亲所创造的所有财富，虽然两位弟弟看上去同样来自布朗科这个显赫世家，但他们实际上没有真正意义上的钱，所有的钱都掌握在罗德里奥手中，无论是维克多的竞选资金，或是马塞洛的吃喝玩乐的花费，无不是由哥哥罗德里奥所提供，维克多为了得到其财富，不惜一切代价残忍杀害罗德里奥，



而将弟弟马塞洛杀死后，上演痛失亲人悲剧的维克多却实际上是最大的受益者，而且这样的悲剧还能激发选民的同情使得其支持率大增，这两者正是维克多一切恶行的根本目的。

丑恶的巴拿马之行

前面已经说到，维克多和马塞洛没有实际意义上的钱，但是他们手下有不少见不得光的生意，但显然从中的获利是不能在市面上流通的，也就是我们平常所说的“黑钱”。虽然表面上马塞洛是为了举办油轮派对来到了巴拿马，但从马克斯与达席尔瓦的交谈之间我们可以了解到马塞洛在巴拿马有相熟的银行家，能够帮他们将这些钱“洗白”，这才是马塞洛巴拿马之行的真正目的。



大批的钱吸引了当地武装组织AUP的注意，他们袭击了油轮，企图夺得这笔钱，但他们的计划被马克斯打乱，帕索斯与马塞洛也成功逃脱，但油轮上的宾客却难逃一劫被武装分子残忍杀害。

帕索斯是正是邪？

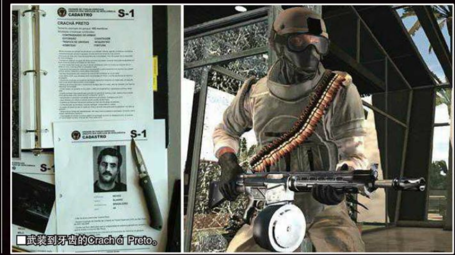
帕索斯是一个人生失意的前警察，在出任布朗科家族的保镖后虽然曾被维克多收买为其效力，但他并不知道维克多背后的阴谋，他并非一个坏人，但被卷入了豪门纠纷中后他也身不由己，最后得到马克斯的原谅，与爱人吉尔瓦纳一同远走高飞。

替罪羔羊

有不少玩家表示不明白帕索斯为什么要找到马克斯，其实马克斯就是一只替罪羔羊，他一无所有且沉沦多年，他的坏脾气足以使他成为一部杀戮机器，没有其他人比他更加适合作为一只棋子利用。但让维克多万万没有想到的是，一无所有的马克斯在面对雇主罗德里奥死亡的挫折后，竟然触动了其心底的某种心理，正如他在游戏中的一句经典独白一样：“世界上有两种人，一种花费他们毕生的精力去构筑美好的将来，而另一种则拼命想重建他们的过去，而我被困在了两者之间，身处无尽的黑暗”，也许正是对深陷这种黑暗之中的厌倦，对一直无法保护身边的人的自责，使马克斯走上了自我救赎之路。

UFE × Crachá Preto

UFE是圣保罗的警察特种部队，Crachá Preto则是当地的雇佣兵组织，他们两者都被维克多收买，前者成为维克多的贴身保镖，后者则为维克多执行各种见不得光的任务，最丑恶的当数维克多背后的活体器官利益链，UFE经常以清扫贫民区民间武装分子为名逮捕平民，并将这些平民廉价售卖给Crachá Preto，Crachá Preto再将这些活人的器官取出卖给黑市，巨大的利润成为维克多竞选的重要资金来源，实在令人发指。



■武装到牙齿的Crachá Preto。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 Delphi 美编 anubis



奇迹女郎 Jessica Chobot

12档网络视频节目，20余个媒体专栏，性感可人的Jessica Chobot或许是游戏产业出镜率最高的女明星之一，经她之口报道的顶尖游戏大作、采访过的王牌制作人不胜枚举，在很多玩家眼中，Jessica Chobot直言不讳的评论与观点，堪称游戏产业发展的风向标，而她性感、亮丽的外表，又为这个雄性激素充溢的行业增加了一抹动人的色彩。即便如此，她本人高涨的知名度又让其承受着另外一种压力，"花瓶角色"的说法不绝于耳，总有人对Jessica Chobot精湛、扎实的游戏知识和主持风格视若无睹，而她如火箭般窜升的职业生涯，又会被外界冠以"搏出位"的解读。"如果一部游戏仅有漂亮的脸蛋，你也许会多看上几眼，但只要说上几句话，她肤浅的心灵就会暴露无遗，遗憾的是，有些游戏开发商总是会重蹈覆辙。"Jessica Chobot曾如此评价那些靠各种宣传手段吸引眼球，实则败絮其中的游戏作品，同样的道理，那些对她本人的非议，大多出自对其缺乏了解的人的口中，在镁光灯的照射下，她的形象或许有些"失真"，但这背后的勤奋、坚持乃至对游戏的热爱，一如既往。

从一名默默无闻的EB Games员工，到游戏产业最炙手可热的女主持人，Jessica Chobot凭借的是自身的努力与天赋，但不能讳言的是，那个在网络上一石激起千层浪的"照片事件"确实对她成功出道发挥了至关重要的作用，成名后的种种高调言行，又让她不时陷入舆论的漩涡。硬币的另一面是，Jessica Chobot能够成为美国几乎所有游戏网络视频节目的座上宾或主持人，很多游戏制作团队也视她的意见为重要的开发参考。Jessica Chobot在游戏产业的影响力，绝非空中楼阁，也与性感的外表或者特立独行的做派无关。无论你如何定义成功，这个喜欢DC漫画公司《奇迹女郎》漫画的女人，她职业生涯的轨迹同样堪称奇迹，在这个过程中，她因为不成熟付出过沉痛教训，甚至第一段婚姻也遗憾解体，但Jessica Chobot始终没有背离初衷，顽强的为实现自己的游戏产业梦想而拼搏。当很多漂亮的女孩成为受人瞩目的游戏宝贝，然后又很快地消失在人们的视线之中时，奇迹女郎依然在为全球玩家"布道"，甚至在《质量效应3》中登场亮相。"游戏有好坏之分，但在不少人眼中，女性玩家永远是一个样子，这是一种偏见。"

一张照片引发的入行

有趣的是，Jessica Chobot的生日就显示出她的与众不同，这个特别的日子是1977年7月7日。虽然出生地在纽约州的布法罗市，但是她对这座城市的记忆几乎为零，由于父亲在一家建筑公司工作，





▲Jessica Chobot很喜欢PSP。

更多，访问：73139.blog.163.com

所以 Jessica Chobot 的童年几乎是在不断搬家中度过的，穿梭于美国东海岸和中西部的若干城市，仅高中就更换过五所，“那时的我，很难交上朋友，因为每过一个学期，我都会再次搬家。”尽管如此，小 Jessica 的童年生活却充满着快乐的记忆，她的父亲是一名铁杆游戏玩家，全家从 Atari 时代开始，就将电子游戏视为周末当然的娱乐活动之一。那时，Jessica Chobot 可以花周六一个下午的时间和父亲一起在超级马里奥中解救碧奇公主，或者和哥哥一起打街霸 2，她最擅长的角色是布兰卡。工作之后，Jessica Chobot 总算告别了不断搬家的生活，选择了自己最爱的城市洛杉矶定居下来。

Jessica Chobot 拥有艺术学士学位，不过她本人却对从事该领域的工作没有太多兴趣。大学期间，她曾经在一家小游戏公司实习，参与了游戏策划方面的工作，并为一些游戏媒体撰写过稿件。就像很多游戏产业的知名人物一样，在少年时代，Jessica Chobot 就对自己的职业发展有了清晰的规划——义无反顾地投身游戏业的洪流之中。不过，她大学毕业后的求职经历可谓四处碰壁，某家游戏公司甚至以其“外形太漂亮，而制作团队都是男成员”的理由拒绝了她的求职申请。最终，Jessica Chobot 得到了一份在 EB Games 游戏连锁店的工作，负责档案和后勤管理。如果故事就这样发展下去，也许，除了以员工优惠价获取各种新鲜出炉的知名游戏，Jessica Chobot 很可能不会同游戏产业产生任何亲密接触。她职业生涯的转机并非是一次意外，而是精心策划的结果。

2005 年的某个夏日，Jessica Chobot 一张充满魅惑的性感自拍照在欧美各大游戏社区流传开来，在照片上，她用舌尖舔着 PSP，表情十分销魂。显然，这张照片试图表达的信息已经超出了她对 PSP 的热爱，几乎一夜之间，Jessica Chobot 就成为欧美游戏社区的明星人物，很多女性玩家开始效仿她的举动，纷纷利用 PSP 拍摄各种性感照片，而其中的一些照片在尺度上出格不少，这招致了美国一些作风保守的媒体和社会活动家的批评。无论如何，Jessica Chobot 的“作秀”，很快让美国的游戏媒体记住了她的名字，IGN 向她发出了合作邀请。Jessica Chobot 本人从未对自己当年的行为作出解释，是一时冲动，还是精心布置，刻意而为，已经变得不再重要，她的职业生涯出现了转机，并找到了自己在游戏业的合适位置，虽然有人将之视为搏出位的证据，但事实上，选择主动出击的人，往往更容易取得成功。

显而易见的是，即便 Jessica Chobot 同所有游戏主机拍照，都不足以使其获得如今的行业地位，能够成为金牌主持人，得益于她的真才实学。当 IGN 集团的高管面试 Jessica Chobot，问及对一些游戏类型的看法时，她从上个世纪 70 年代末的游戏作品开始列举，难能可贵的是，选取的角度与观点，更像出自一名专业的游戏开发者，而非一名狂热的玩家。Jessica Chobot 热爱游戏，也了解基本的技术知识，不仅仅是游戏，她对于电影和唱片业同样拥有敏锐的嗅觉、独到的看法，对于业务涵盖多种娱乐形式的 IGN 媒体集团而言，高薪邀请 Jessica Chobot 加盟，无疑是一笔划算的人才投资。至关重要的一点是，如果没有照片事件引发的高曝光度，此前默默无闻的 Jessica Chobot 很难得到 IGN 高层的重视，并获得丰厚的薪酬。这张表达对 PSP 热爱之情的照片，堪称 Jessica Chobot 入行最好的敲门砖，有趣的是，它后来还成为了索尼 PSP 广告中使用的素材。

当然，照片事件本身也多多少少反映出 Jessica Chobot 张扬、爱出风头的个性，尤其是在其游戏职业生涯的最初几年，表现得既直接又强烈。2006 年 3 月，她成为 IGN 的全职员工，开始主持 IGN 网站的网络视频节目，包括相当于每日娱乐新闻播报的“IGN Daily Fix”。同时，她还是 IGN 付费用户 The IGN Insider 的撰稿人和主持人，该栏目的第一期内容包含网络游戏《无尽的任务》的资料片攻略、Shojo Manga 的漫画评论、东京电玩展的回顾，以及一段采访《马里奥赛车》开发者的视频。值得一提的是，在采访过程中，她穿了一件印有任天堂美国公司总裁雷吉头像的 T 恤，而且还是卡通猩猩的风格。虽然这样的做法并未引发什么争议，但是再一次体现出 Jessica Chobot 引人注目的“镜头感”，事后，她承认这是自己有意为之，准备了几件吸引眼球的 T 恤，当天起床时才决定穿有雷吉头像的这一款。

那么，Jessica Chobot 选择 PSP 来拍摄照片，她是否真的热爱 PSP 呢？作为一名狂热的日本文化爱好者以及日式游戏玩家，在 PSP 公布时，她就将这款被索尼寄予厚望的游戏平台称为“真正的次世代掌机”。Jessica Chobot 曾公开宣称：“我先后买过 5 台 PSP 自用，而且它一度是我最喜欢的圣诞礼物。”她最爱的五款 PSP 游戏分别是《啪嗒砰》、《战场的女武神》、《王国之心 梦中诞生》、《太鼓达人》和《小小大星球》。有趣的是，虽然从小就是“《街霸》系列”的爱好者，不过近两年 Jessica Chobot 玩得最多的格斗游戏却是“《铁拳》系列”。谈到步入生命中后期的 PSP，她直言不讳的表示：“我认为 PSP 可以骄傲地宣布自己完成了任务，不过，他本有潜力做得更好，相对于家用机游戏，掌机作品更需要索尼在迎合本地化需求方面做得更多。”

新婚的奇迹女郎

由于在 IGN 的出色工作表现，Jessica Chobot 很快成为游戏业最炙手可热的节目主持人，



▲Blair Joseph Herter的求婚现场。



▲Jessica和丈夫Blair Joseph Herter。

良好的文笔，加上对产业发展的敏锐嗅觉，甚至一些主流商业媒体也会向她约稿。目前，由她主持或者负责撰写的栏目包括 FHM UK、Mania.com、MAXIM 杂志、G4 Filter、Attack of the Show、Proving ground、ABC 世界新闻、Geraldo At Large、EXTRA!、FOX 新闻实况、CBS 新闻等。其中最能够体现她主持风格的节目，莫过于 IGN 的 Strategize 以及 Weekly Wood，前者的内容主要是提供热门游戏的秘技、攻略和彩蛋介绍，从 2008 年开始在 Xbox live 上定期播出，后者的内容则是报道好莱坞最热的新闻、八卦以及新片介绍等。2008 年，他被著名网站 Ask.com 评选为年度男性眼中的 99 位梦中情人之一。

多年工作的历练，让 Jessica Chobot 变得更加沉稳、内敛，昔日爱出风头的个性有了很大转变，围绕她的各种争议之声逐渐减少，她把更多的精力用在了提高节目质量，为游戏产业摇旗呐喊上。当再次遇到所谓“游戏花瓶”的指责时，她只会浅然一笑，而不像刚入行时，痛骂对方为狗屎。如今，Jessica Chobot 最看不过的事情，就是女性玩家被有意无意的“区别对待”，在一次接受媒体访谈，被问及女孩子玩游戏是出于什么心理时，她给出了一个充满嘲讽的回答，“女孩与游戏的讨论，通常都是无聊之极，我很好奇这又是出于怎样的心理？作为一名女性玩家，我不认为因为性别的差别，游戏就会有什么不同体验。我玩游戏，因为我喜欢它，就这么简单。作为游戏玩家，最美好的地方是，如今我们有如此丰富的选择，这个产业仍然在蓬勃发展，令人惊喜的作品会越来越多。”

从加拿大蒙特利尔到日本东京，从科隆电玩展到美国 PAX 展会，在游戏业的重要场合中总能看到 Jessica Chobot 靓丽的身影。为了准备精彩的节目报道，他经常会加班加点地工作，与自己的丈夫聚少离多就成为生活的常态。虽然自己是游戏业的明星，但她的丈夫对电子游戏却并不感冒，因为各种生活琐事，两人频繁发生争吵，最终，做事从不被动的 Jessica Chobot 选择了离婚。2007 年，她告别了 IGN 的全职工作，成为了一名自由职业者，这个决定并非是为了重新寻回生活的平衡，恰恰相反，她只是希望可以更多的参与其它游戏媒体的工作，其中就包括大名鼎鼎的 G4 网络。这家网站拥有两大王牌游戏视频节目：

更多，访问：73139.blog.163.com

Attack of the Show! 和 X-Play，在这里，Jessica Chobot 结识了上述两个节目的制作人以及客串主持人，比她年轻三岁的 Blair Joseph Herter。

就像很多真实而浪漫的邂逅，两人并非一见钟情，但是这对搭档在工作中相互加深了解，好感与日俱增。两个人都热爱电子游戏，又都是工作狂，还有着简单、率真的个性。Jessica Chobot 在选题会上会和 Blair Joseph Herter 因为工作安排而争得面红耳赤，而当某个采访因故取消影响节目编排时，Jessica Chobot 又会自告奋勇，用整个通宵准备替代节目，帮助 Blair Joseph Herter 分担压力。外界一直传闻两人处在热恋之中，不过两年多过去了，这段感情始终没有修成正果，于是他们已经分手的谣言又甚嚣其上。2011 年 8 月 21 日，Blair Joseph Herter 鼓足勇气正式向 Jessica Chobot 求婚，在过去的两周时间里，他一直在做着准备，除了求婚必备的玫瑰花、香槟酒，他还投其所好的为 Jessica Chobot 准备了一份特殊的惊喜。

Jessica Chobot 是 DC 漫画公司出品的漫画《奇迹女郎》的铁杆粉丝，于是 Blair Joseph Herter 特意请求这本漫画的联合作者，DC 漫画的艺术家 Jim Lee，为自己的爱人打造了一枚全球独一无二的奇迹女郎风格的订婚戒指，以及一副奇迹女郎主题的求婚画作。在求婚现场，俏皮的 Jessica Chobot 掩饰了自己的激动心情，借口去洗手间，然后在自己的 Twitter 上敲下了一个单词：Yes!!!。差点以为被拒绝的 Blair Joseph Herter，兴奋地在自己的 Twitter 上欢呼，“在我迄今为止的人生中，这是我听到过的最棒的应允，我是这个星球上最幸运的男人。”这两条发言在一个小时内收到了超过 700 条的评论，其中大多数是来自业内人士和玩家的美好祝福。



▲Jessica Chobot为《质量效应3》中的角色Diana Allers配音。

从日本到“诺曼底”

每年休假期间，Jessica Chobot 的旅游目的地经常会选在日本，最长的一次超过两周时间。“我热爱这个国家，对于日本这个国度，我有一个纯



粹自我的评价，我喜欢这里的阴与阳，喜欢它的光明和黑暗，喜欢日本的传统和现代的交融，我认为绝大多数日本人正在努力维持着一种平衡——内在的焦虑和外表的谦恭有礼。”她很喜欢东京和京都这两座城市，认为他们各自代表了日本独特的文化属性，“在京都，我自己一个人就可以随性的闲逛，而在东京，如果没有同伴，我很可能会迷路。京都更传统，富有历史沧桑感，而东京更现代化，生活节奏更快。两座城市我都很喜欢，这就像是从《战争机器》和《光环》中二选一，这不可能。”

谈到自己的日本旅游路线图，Jessica Chobot 笑着回答说：“如果是看 Cosplay 表演，我会去原宿街头，如果购买游戏动漫产品，秋叶原毫无疑问是第一选择，购物则要去涩谷了。”每次去东京旅游，她会乐此不疲地光顾各种主题餐厅，比如一家罗马天主教风格的餐厅，鬼屋餐厅等。“对我而言，来日本如果不去街机厅玩《太鼓达人》，那真算白来日本了。”说完，Jessica Chobot 不由得哈哈大笑起来。由于工作的缘故，她曾采访过小岛秀夫、日野晃博、小野义德等著名游戏制作人，问及对他们的印象，Jessica Chobot 坦言，“作为游戏设计师，他们有着鲜明的个性和制作理念，无疑都是非常成功的，所以无从比较，不过以一个女人的眼光看，小岛监督坚毅而又略显羞涩的气质更有男性魅力。”

Jessica Chobot 非常喜欢格斗游戏，她是“《街头霸王》系列”的老玩家，最近几年热衷于《铁拳》，不过谈到自己最擅长的格斗游戏，那就非经典的《灵魂能力 Ⅱ》莫属了。在她的心目中，多年以来最好的游戏始终是《汪达与巨像》，“直到我打通这款作品后的一周，都还在回味游戏中的每一分钟。”除了担任主持和撰稿的工作，Jessica Chobot 还尝试涉猎了两个全新的领域，电影脚本创作以及游戏配音。她曾协助“《创战纪》系列的”电影导演 Steven Lisberger，为其电影新作《Soulcode》撰写脚本，这部电影讲述了一名老女人因为意外失去记忆，随后一名年轻女性的记忆在她头脑中复苏，两个女人的意识共用一个身体，让本作的剧情充满了张力和冲突。

最近一两年，Jessica Chobot 玩得最多的一款角色扮演游戏就是 Bioware 出品的“《质量效应》系列”。某天，她随手在 Twitter 上留言，希望自己能够成为诺曼底号上的 Chobot 指挥官，结果被 Bioware 的员工看到。随后，《质量效应 3》的制作人 Ray Muzyka 给她发来了电子邮件，询问是否愿意参与游戏的配音工作。Jessica Chobot 兴奋地表示：“能够成为《质量效应 3》的配音演员，绝对是美梦成真，我接触 Bioware 的游戏时间很晚，是从《翡翠帝国》开始的，但从那个时候就爱上了他们，能成为本世代最重要三部曲游戏之一的角色，我的心情只能用心灵风暴来形容。”

当时，Jessica Chobot 反复阅读了好几遍邮件的内容，生怕是伪造或是一场恶作剧，然后她就开始在 IGN 的办公室高兴地逢人就说，随后还给自己的父母打了电话，告诉他们这个好消息。“我的父母根本不明白，也不理解我为什么那么高兴，最后，他们反问我，你是要成为电脑里面的一个假人？”Jessica Chobot 为诺曼底号上的新成员 Diana Allers Romance 配音，同时这名角色的相貌也参考了她的形象。“Diana 完全出自 Bioware 的设计，因为我本身的职业，能够很好地演绎角色的声音，不过这项工作真的十分复杂和辛苦，比如配音大部分都是单独录制的，不会同其他配音演员互动，这让我感到有些不习惯。”



更多，访问：73139.blog.163.com

天下聚会





长春天下聚会

5月30日 长春天下聚会TV GAME精英赛伴随着长春国际动漫节正式开幕了。本次活动从早上9点正式开始到晚上4点半结束共持续7天。

为了给玩家更广阔的游戏空间此次活动的占地面积大小为400平方米，现场为大家准备了各种家用机还有20台42寸高清电视提供给玩家更好的视觉感受，还有专门的怀旧区域，红白机的经典时代给大家带来了多少的回忆和乐趣。在这里非常感谢长春鸿利数码电玩的大力支持。

开幕第一天的早上8点就有一群玩家疯狂地涌进会场。一进会场就包围了体感区和怀旧区。在怀旧区，PS2和FC成了整个会场的主角，虽然那里没设置比赛项目，但却是人满为患。拿起FC的手柄，看到那踩蘑菇的水管工，那到处穿梭的坦克，就好像回到了童年一样。虽然现在的家用机画面更好音乐更强，但FC永远都是玩家心中的美好回忆。另外在场地的中间的一台X360体感，玩家把自己想象成忍者，自己的手臂就是双刀，对着电视帅气的砍下去，一个西瓜随着手的挥舞被切成了两半，没错这就是《水果忍者》。体感区的机器非常受欢迎，“你就是遥控器！”这是X360的广告词，的确体感时代的到来增加了许多的游戏发烧友。下午的比赛才是重头戏，X360的《铁拳6》《超级街霸4街机版》、PS3的《山脊赛车7》、《GT赛车5》、《WE2012》以及Wii的《马里奥赛车》和《Wii sport》等七项比赛，比赛的不光有往届聚会的玩家还有不少新面孔，尤其是WE2012高手云集，其中一人身穿黑色T恤，脚踩黑色网格凉鞋，沉默寡言，一路过关斩将，夺得了冠军。《铁拳6》的决赛更是让人叹为观止，两位选手在决赛的时候双双居然使用了木头人，这一举动震惊了在场的所有玩家，并且完成了一场漂亮的决赛。对于这些高手的赛事，更让人心跳的则是《山脊赛车7》的比赛过程，两位选手在最后时刻互不相让最后之差半个车头的距离结束比赛，真是让人看着大呼过瘾啊，刺激刺激，赛后失利的选手这样说道“我虽然输了，但是这才叫山脊，我玩的很过瘾！”。《超级街霸4街机版》、《山脊赛车7》、《Wii sport》这三项在经过激烈的角逐之后最后由一个类似科长打扮的人包揽了此三项比赛的……亚军，此人越打越勇，完美演绎了敌强则我强这句话。虽是亚军，在场的观众无不为他欢呼雀跃，会场上发出了一阵阵的类似“竟然赢了！这不可能！”的惊讶声。







在比赛的人群中还有很多妹子，虽然很多妹子都在第一轮被淘汰，但她们也是相当开心，比赛项目里最受妹子欢迎的项目就是《Wii sport》，拿起手柄握在手中，很随意地甩出去，飘逸的身影让很多宅男都心动了，这就是妹子们的魅力。

欢乐的时光总是很短暂，7天很快就过去了。在最后一项比赛结束后，工作人集体照相留念，不过因为这7天一直都在下雨，大部分玩家在比赛结束后就匆忙离开了，不得不说这是个遗憾。不过恶劣的天气并不能阻止玩家的热情，总体来说还是相当成功的，毕竟玩家友好交流切磋才是本次活动的宗旨。

期望通过天下聚会活动，将长春的游戏爱好者都全部聚集起来。在此感谢修罗瞬、月色、乔乔、米饭、老弟、多多、小小和萌音女仆团的大力支持和帮助。

现全面招收各平台游戏玩家及游戏高手：

招收群号 187750020

联系 QQ:812660550

天下聚会长春分会官方微博 http://weibo.com/cctxjh

让我们期待下次长春天下聚会的再次相逢吧！

天下聚会预告

沈阳地区7月份天下聚会

地区：沈阳

聚会名称：沈阳地区7月份天下聚会

聚会时间：2012年7月01日星期日 上午10:30～尽兴

聚会地点：皇姑区北行中乾商务花园A座1408（北行苏宁楼上）

报名手机：15940372726

报名QQ：249112428（注明天下聚会）

报名QQ群：11084212（注明天下聚会）

报名联系人：小可

预计规模：50人

聚会口号：加入沈阳P联盟、不让自己再孤单（文本）

聚会内容

1.PSP群、游戏联机

2.3DS群、游戏联机

3.PS3、游戏试玩互动

4. 桌游、桌游老板亲自讲解教学

注：届时工作人员会带电脑，可以免费下载游戏

更多，访问：73139.blog.163.com

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙&K.LL



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★300期上市之后销售喜人，精心准备的赠品更是好评如潮，编辑们也深受鼓舞。感谢各位读者的厚爱与支持，UCG将始终坚持进化与提高，坚持CONSOLE GAME的路线一百年不动摇！★这次E3展采用了以往比较少见的展台秀形式，如此一来能够帮助大家更好地了解E3展的方方面面，至于不少读者关注的SHOWGIRL这回也养眼了不少。不知大家对这次杂志的报道是否满意呢？★连续三期的10万元大抽奖活动如今是到了中间阶段，下期杂志为最后一期，届时会附赠第三期印花以及回函表，大家可以不要错过了。如果有没买到过往期刊的朋友，请火速登录ucg.cn定购！

Email 输赢师：这封给小编的信是边哭边写的，我真的不相信，我在看300期的杂志的前小编的寄语时，竟然会禁不住的流泪，也许，这是我以前那时痴迷游戏的岁月的见证，300期以来，和UCG一起成长，相信很多老读者看到这么多曾经这么熟悉的小编时心中也会涌起一股沧桑吧……

以前一直以为八老师是那种很霸气（从读编往来看来的）、穿一件粉红的洋装、到处撑了把阳伞的娇娇女，没想到看到八老师的背影竟然这么文质彬彬（扇我吧），和八老师的用语完全不搭啊！！！300期杂志这次居然没九老师的办公台，想看啊啊啊啊，期待各种萌物啊！！倒是我到现在还是不能接受九老师这么有文艺青年范的人居然是个宅男。很早就想问一句，金馆长，到底是不是怪叔叔？

那个背影与其说是文质彬彬，我倒是觉得比较像游魂状态（摄于某日截稿后）。

1. 八老师那叫外表的文静掩饰着内心的大叔……（唔唔唔！）

2. 九老师的工作台敢放萌物？华尔兹（以及他的胡迪）就在他斜后面哦！

3. 馆长是玉树临风美青年，道德楷模树新风（不管你信不信，反正……我信了）！

天津市 顾梵：好久没有给UCG写信了，理由很简单，我在备战高考。现在终于是熬过了这道门槛，有一种彻底解脱的感觉。考完当天，没等我开口，老妈就把“没收”的游戏机和UCG放回了我的房间。在这个最自由的暑假中，我终于可以尽情地回归游戏的怀抱啦！也请UCG不要吝啬，各种大作攻略统统丢过来吧！

恭喜又有一批同学们解放，笑。敬请放心，UCG绝不会错过任何大作的攻略报告，除此之外，还有暑假特刊、TGS特刊等丰富内容，保证会让大家看过瘾。

更多，访问：73139.blog.163.com

日本周间销量2012年5月21日～5月27日：第一名《龙之信条》（PS3），销量302040套；第二名《马里奥网球 公开赛》（3DS），销量101645套；第三名《歌之王子殿下》（PSP），销量61376套。

2012 E3之我的最期待！

本来最期待的《链锯甜心》回国时已经发售了，截稿后估计会疯搞。好在今年E3好游戏还是挺多，像《战神 超凡》、《狡狐大冒险 时空神偷》、《末日余生》、《铁拳TT2》、《鬼泣DMC》等等，对于我来说都是必首发、必白金的作品。另外还发现了一个挺不错的休闲赛车游戏《索尼全明星赛车 变形出发》，浓浓怀旧风，推荐世嘉铁杆关注。

Wii U最令我失望的一点就是这次没公布售价，不过不管怎样，只要价格没超过350美元，就值得入手。Wii U对我来说，最大的魅力应该还是来自于未知性，很期待任天堂的网络会是什么样子。而且从目前的情报来看Wii U也会有类似成就的系统，我个人认为Wii U的成就系统应该是更为简单的一种形式，例如每个游戏通关可拿金币1枚，全要素完成可拿白金币1枚这样，而且应该能换一些实际的奖励。至于游戏方面，《光环4》、《末日余生》这种必买必玩的游戏就没什么好说的了。

硬件方面：从趋势来看，微软已经由售卖主机变为售卖服务。所以我比较期待这个趋势能得到进一步发扬，比如其实服务才是售卖的主体，主机什么的变成赠品，这样可是超值啊！而且这次的强化版Kinect操作让我有点小心动，看样子用来在客厅陪女朋友（如果未来的某天我有的话……）是个不错的选择。

游戏方面：还用说么，欢迎回来，士官长！

E3最期待的游戏，排名分前后：《末日余生》、《BEYOND》、《生化危机6》、《古墓丽影》、《战争机器 审判日》、《战神 超凡》。我原本不抱期望却因为E3又看好的游戏有《孤岛惊魂3》、《冤罪杀机》和《MGS 崛起 复仇》。

不能免俗地，对《末日余生》表达一下期待，这是E3里惟一让我感到震撼的预告片，也是索尼方面惟一我感兴趣的内容。微软方面，比起必玩的《光环4》和《COD 黑暗行动Ⅱ》，还是Kinect的语音功能和能够与移动设备联动的Xbox魔镜比较让我期待。至于任天堂，虽然第三方游戏也算多，但缺乏让人觉得非玩不可的作品，而第一方嘛……我已经不玩《马里奥》好多年了。

传统日式游戏在本届E3几乎全部哑火，这真的很让人沮丧。软件方面由于都是毫无悬念的大作，所以个人最大的期待就是Wii U的实际表现，希望老任能尽快公布主机的发售日，也希望日本的第三方厂商能给这部新主机带来些眼前一亮的作品，这才是重点。

最期待的必然是《古墓丽影》的新作啊！虽然本届E3上这个游戏"又"没有试玩、"又"要等到下一年才发售，但只要看到不断公布的游戏影像和内部试玩片段就会令人心潮澎湃！次关注的就是预定在今年夏季，PS游戏登陆PSV的消息，作为一个《古墓丽影》的脑残粉，能用PSV玩PS的"《古墓丽影》系列"，太令人满足了啊！

最期待游戏当属《生化危机6》，虽然我不是"《生化危机》系列"真饭，但也算是从初代一路走来的老玩家，说实在的5代确实让我颇感失望，而这次的《生化危机6》分成3条主线共同构筑剧情、大幅增强的动作要素、动作细节的优化等卖点都十分对我胃口，虽然发布会影像没有太多的亮点，但相信实际游戏不会让人失望。

期待的游戏有好多！《刺客信条Ⅲ》、《刺客信条Ⅲ 解放》、《监察风云》、《分裂细胞 黑名单》、《末日余生》、《BEYOND》……要说最期待的，当然是预定今年10月30日发售的两款《刺客》了，我迫不及待地想要见识一下新引擎AnvilNext带给粉丝们的全新刺杀体验，而且艾芙琳和康纳这两位新刺客主角我都比较感兴趣。

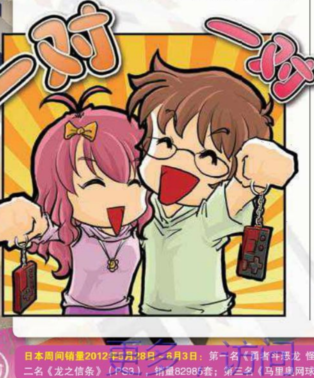
不知道有多少读者曾经在网上看到过关于"半张马里奥"的那则漫画？没看过也无妨，简单来说这则漫画的主旨就是"马尿一出，谁与争锋"。事实也确实如此，反正我在看过《新超马兄弟2》后就彻底被吊起胃口了。《BEYOND TWO SOULS》这部"互动电影"也同样卖相十足，不愧是"QD出品，必属精品"。

说实话，对于我这个偏日式游戏的玩家来说，比较期待的恐怕就是3DS的《恶魔城》了吧，从公布的游戏视频来看本作的大部分招式似乎和之前的家用机版《暗影之王》极其相似，这种出招方式对2D的恶魔城来说算是一个不小革新，希望到时候作品不要让我失望。

其实期待的游戏很多，要说哪个最期待，还真不好说。这次去E3没有玩到《古墓丽影》是本人最大的遗憾之一，可能也是因为这样反而对它更加期待。本作从人设、战斗、画面到游戏氛围和桥段设计都是我所喜欢的类型。有个朋友的同学就在本作项目组，听说游戏中的劳拉会有许多令人脸红心跳的表现哦！

E3个人最期待是Wii U的《丧尸U》跟神谷英树的《Project P-100》，前者算得上是任天堂在高清平台上的第一批原创游戏之一，宣传视频中也看到了玩法上有很多亮点，相信玩到之后会有不少惊喜。后者的玩法相当另类，但细心看又能发现很多《鬼泣》和《猎天使魔女》的影子，很期待神谷英树这次会带来怎样的作品。

一对一吵



Email 膝盖插满箭：如此有纪念意义的300期，咱身为一个不太资深但有爱的油炒饭，当然也要第一时间入手！下班后我就光速奔向书报亭，书摊老板正在整理刚到货的300期UCG。我宛如高富帅一般从口袋中掏出一张20元整钞，潇洒地放入老板手中，字正腔圆地说："UCG，300期，一本，不用找钱了。"说罢我就在老板诧异目光的注视下昂首挺胸地离去了。到家迫不及待地翻看起杂志，内容果然精彩非常，从各种业界评论到杂志制作过程及编辑部爆料，可说是百看不厌。可是！我仍然要抗议！赠品是随机的FC手柄这绝对是你们的阴谋！我妹子见到后非要跟我凑成一对，无奈我只好转天冒着大雨在全城报刊亭寻找有2P手柄钥匙链赠品的UCG，终于找到时早已是落汤鸡状态了……也罢，这大概就是千金难买红颜笑吧？一个钥匙链就能让妹子如此开心，真要感谢UCG啊！

这个赠品可是小编们数次开会最终决定下来的呢，绝对会令读者们满意的！

Email 张奇伟：千等万等终于把300期盼来了。不容易啊，给力的内容、给力的赠品、给力的活动，总之这是一本很给力的杂志。尤其是看了特别企划后才知道小编的辛苦，每天都吃的老三样，你们好悲催啊……

为了改善伙食，今天去汉堡王吧！

再见，我宁愿去肯德基。

我想吃麦当劳我会乱说吗！

想去吉野家的举手。

我对必胜客比较有兴趣。

好吧，因为无法达成一致意见，我们还是继续吃家X缘吧……

日本周间销量2012年5月28日～6月3日：第一名《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境》（3DS），销量513183套；第二名《龙之信条》（PS3），销量82985套；第三名《马里奥网球 公开赛》（3DS），销量41479套。

更多，访问：73139.blog.163.com

油炒饭之家 UCG FAN

如果各位读者在阅读本段文字之前已经将 E3 相关的内容详细浏览过一遍的话，会在不少试玩报告中看到“霍比特人”这个笔名。他是一位 UCG 的老读者，目前已定居于美国洛杉矶。E3 召开前夕，霍比特人主动联系到我们，希望能为 UCG 的 E3 报道尽油炒饭的一份绵薄之力。也正是多亏了他的帮助，才能带给读者们更多的试玩体验，也令本次 E3 之行更加高效便捷。本期的“油炒饭之家”，就邀请到霍比特人来一番自我介绍。通过他的描述，大家会找到许多作为游戏玩家的共鸣。

游戏和游戏机实用技术和我

大家好，我是霍比特人，名字源于著名奇幻小说《魔戒》中的一个种族。你们也可以称呼我为“风之流浪者”，它是《最终幻想Ⅵ》的主题曲名。

我从小就对游戏有着莫名的喜爱，从 FC 到 GBA、PS、PS2，再到 PSP、PS3、X360，每一代主机上都有着令我难忘的游戏，每当回想起来的时候，当时的那些美好回忆也会一并浮现在脑海之中。

我除了玩游戏，另一个爱好就是看杂志。对 UCG 的最早印象是在书店里面看到某一本全彩杂志夹着一个小册子，里面有《机战 alpha 外传》的攻略，我看得不太仔细，第一印象是印得不错，但是“游戏机实用技术”这名字太土了（别揍我），“游戏机”三个字还特别的大。可惜当时我赶时间没能买下。直到第 44 期左右吧，封面是掉毛机“w 高达零式改”，我终于毫不犹豫地拿出了钱包！

后来我就坚持期期都买 UCG 了。因为高中上自习课实在太压抑，心情不好时就会把杂志拿出来从头到尾读一遍，连地址兰州市耿家庄都能背下来了。印象最深的是《生化危机 0》那期，第一次送 Gamehalo，做得真专业，班里好几个同学都看了这张碟，这也算是我为游戏事业做了贡献哈哈。

UCG 的全面、细致让我的收集癖好更加严重了，哪怕是 UCG 的姊妹刊物我也必定要买来收藏，无论是否是自己感兴趣的。诸如像《游戏人》、《PS3 专辑》、《X360 专辑》、五周年纪念特辑豪华版等等。

UCG 也影响到了我的游戏习惯，以前还没有淘宝的时候，我托在日本的朋友买了《口袋妖怪》BGA 系列的全新正版，后来有断断续续的收集了《口袋妖怪》GB 系列的正版、限定游戏机。随着经济条件越来越好，我逐渐养成了“有爱的游戏必须买正版”这个习惯，UCG 多年来的宣传更是功不可没。

《游戏机实用技术》作为一本杂志，支撑起了中国的游戏文化产业。而众小编不仅把这当做一份工作，更当做了一种有使命感的事业，这就是有爱！

2012 年，在 UCG 的帮助下，我多年来的一个梦想终于得以实现！我现在居住在美国洛杉矶，可以和杂志社的记者们一起赶赴 E3 现场，试玩游戏，为中国游戏作出贡献！当然少不了的还有小岛秀夫和宫本茂签名……哈哈。

这么大岁数了也从来没想过不玩游戏，玩一辈子《口袋妖怪》我也愿意。说实话，老美基本都在玩游戏呢，干什么要压抑自己呢，只要掌握好时间，别沉迷，有爱的人生才活得精彩嘛！

《游戏机实用技术》的读者们！广大的玩家们！少年们！努力工作（还有学习）拼命玩！

低级错误

剧本：稀饭



本期流行游戏

抵抗 燃烧天空

金馆长、华尔兹、伽蓝

方向键下是奔跑，摇杆推上往前走，SCE 你玩我呢么……

——被各种奇葩设定折磨的金馆长抱怨说

链锯甜心

胜负师、宇宙、八重樱、铃、洛克

Lollipop lollipop,Oh lolli lolli lolli……

——自从玩了《链锯甜心》之后八重樱就整日都在哼唱这首歌

天旋地转

华尔兹、金馆长、稀饭

女儿真是爸爸的心头肉啊

——看到主角为了找女儿把敌人一锅端的华尔兹感慨道

通知

因地址不详等原因，以下读者的奖品已被邮局退回。请这几位读者速与编辑部联系，以便重新补寄奖品。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.cn

广州 李柏聪	北京 卢金龙	邢台 王家力
武汉 涂世东	上海 刘慧珍	佛山 陆荣昌
哈尔滨 孙瑜	常德 裴雷	宜春 吴振华
广州 黄泽源	重庆 杜伟	瑞安 叶博怀
黄石 熊良双		



May'n 中国（成都/杭州）演唱会赠票活动

7 月 6 日、8 日两天，来自日本的人气动画歌姬 May'n 将再次来到中国，并首次在成都与杭州两地举行演唱会。为了回馈读者，我们协同主办方源子文化为大家再次带来赠票活动。只要发送邮件至：ucg@ucg.cn 并注明“我要索取 May'n 成都站 / 杭州站门票”即可参与，来信中需要注明索要赠票为成都站或是杭州站，同时确认演出当天本人可到场观看演出。活动截止时间为 7 月 1 日，届时我们会抽出 6 名读者并通过邮件与中奖者取得联系，分别送出 3 张成都站以及 3 张杭州站门票，演出前中奖者持有效证件前往现场领取赠票即可。

美国周间销量2012年5月20日－5月26日：第一名《幽灵行动 未来战士》（X360），销量447252套；第二名《幽灵行动 未来战士》（PS3），销量132698套；第三名《马克斯·佩恩3》（X360），销量118911套。

更多，访问：73139.blog.163.com

UCG阳光学园招生啦！

何为阳光育成计划

不知各位读者在阅读UCG的时候，是否有想过像编辑一样参与杂志制作，将自己的游戏心得刊登在杂志上引导全国的读者，甚至是梦想成为UCG大家庭的一员和我们共同奋斗呢？现在，你只要加入阳光育成计划，这一切皆有可能！

阳光育成计划是UCG为了挖掘和培养游戏人才而建立的一种制度，本制度面向的对象是有志进入游戏界的广大玩家。无论你是在校学生还是上班族，任何人均可报名参加本计划，只要你通过编辑的初步审核就可以成为阳光成员并接受UCG编辑们的直接指导和培养，在不断的实践中逐步让自己Level up！

阳光育成计划开办7年以来，已经先后为编辑部输送了许多专业编辑人才以及数量众多的优秀撰稿人，一些已离职的编辑也成为国内游戏业界中的佼佼者。

阳光育成计划为大家准备了众多展现自我、出人头地的机会！也许你能成为下一届的编委，也许你能成为领取津贴的编辑助理，也许你将成为最佳成员而获取特别奖励，也许你将成为杂志的特约撰稿人，也许你哪天还能主持一个属于自己的栏目……所有的一切，你都能通过阳光育成计划实现！

阳光育成基金

在阳光育成计划开办的7年历史中，一些优秀成员迫于经济和家庭的多方面压力，最后放弃了自己的梦想。为了避免这种悲剧再次发生，我们设立了UCG阳光育成基金。对于那些才华出众但资金短缺的阳光成员，我们会为其提供各种必要的设备——高清采集卡、正版游戏、主机配件等等。此外，成为阳光成员之后还享有各种福利，例如每个季度我们都会根据成员的表现选出优秀阳光成员，被评为优秀阳光成员将享受到类似奖学金的特别奖励，甚至是免费前往编辑部所在地参观实习。怎么样？是否心动了呢？那么还不快快加入阳光育成计划，好好表现自己！

最后，请牢记报名邮箱：hr@ucg.cn

阳光Q&A

Q：请问如何参加阳光育成计划？

A：加入阳光育成计划的方法非常简单——只要你是一名热爱游戏并且有足够时间的玩家就能加入！只要你满足以上条件，请来信至hr@ucg.cn，之后我们会发一份简历和相关要求给你，你只要按格式填写简历，并根据要求提供一篇能够证明自己目前能力的文章。等通过初步审核之后就算是正式加入阳光育成计划了！

Q：请问参加阳光育成计划需要收费吗？

A：我们不但不收费，而且会提供很多福利哦！一旦采用你的稿件，不仅有稿费奉上，组内还有各种福利，至于是什么福利，那就请你成为阳光成员后亲自确认吧！

Q：报名时需要附上能够证明自己能力的文章，可是我担心现在的能力过不了关，怎么办？

A：这个你大可不必担心，我们只是想通过你这篇文章了解你目前的实力，然后因材施教，因此能力不足不是问题，关键则是你是否有持之以恒的耐心，能够在编辑的指导下一步步提高自己的能力。不过注意，所写文章的内容必须是适合杂志发表的内容，另外还需要和游戏有关，如果你投来一篇PC或网游的文章，或者是自己的游戏史、游戏评测，是不合格的。

Q：在校学生能否参加阳光育成计划？

A：由于完成各种任务势必会占用一定的时间，因此还是建议各位至少上大学后再参加，以免影响学业。

Q：我的空闲时间不定，一年中可能有几个月不能参加，请问我能中途退出，以后再参加吗？

A：当然可以，阳光育成计划的大门永远是敞开的，欢迎你随时回来~

Q：参加阳光育成计划的人这么多，成为编辑的机会是不是很少啊？

A：阳光育成计划的目的并不只有游戏编辑一种哦，正如前面所说，栏目主持、编委、特约撰稿人都可以通过参加阳光育成计划来实习。当然，最重要的是，参加阳光育成计划之后能让你对游戏业界有更深度的了解，在编辑的指导下还能让你的文笔得到飞速提升，GOOD ENDING可不止一种哦！

阳光感言

こんにちは、大家好，我是阳光成员中的光之虹。转眼间又到了阳光成员招生计划，我是在2010年加入到阳光成员这个组织中来的，在这2年多的时间里跟着不少编辑学到了很多写作技巧，也认识了很多有着共同爱好的阳光成员们。而小光我也从一开始的“游戏进行时”到现在开始写一些游戏攻略和文化特企，可以说自己真的Level up了！还有就是，自己写出来的文字被印刷在书上的美妙感觉真的是形容不出来的，而且用稿费来买各种宅物也是特别有成就感哦！

不过在最后小光也要给各位想要加入阳光成员的读者们提个醒：要成为阳光最重要的就是要有一个“坚持”的念头。因为把自己的爱好转化成一项工作的话，无论是谁，随着时间的推移一开始的热情会慢慢消退，之后这份爱好恐怕就会变成一种负担。其实有不少当初能力比我强的成员，不过他们参加几个月后就处于放弃状态了，编辑发布任务的时候也总是抱怨没时间，这样自然就丧失了机会。不过话说回来，能够光明正大的玩游戏，还能拿到稿费，对于喜爱游戏玩家来说，这恐怕也十分幸福吧？

多种职业任君选择

为了将各路人才一网打尽，我们提供了多种职业（发展方向）供你选择，每种都会有专门对口的编辑进行指导，你也可以复选多个发展方向，不过请谨记，最了解你的人一定是你自己，请慎重选择哦。

新闻官

转职要求：精通外语（日英均可），熟悉外站，能用简练的文字写出当日热点新闻

外语：★★★★

游戏：★

文笔：★★★

精通加成：对新闻的明锐嗅觉。

攻略写手

转职要求：拥有一定的游戏水平，最好精通某个游戏类型，能在较短时间内通关游戏并写出相应文章

外语：★★★

游戏：★★★★

文笔：★★★

精通加成：有一定隐藏要素挖掘能力。

剧情派

转职要求：拥有对至少一门外语的阅读能力，并拥有能够挖掘剧情要素的好奇心和能够流畅描述故事的文笔。

外语：★★★★★

游戏：★

文笔：★★★★

精通加成：拥有写小说或翻译外语小说的能力。

特企写手

转职要求：拥有丰富的游戏经历、熟知游戏历史和业界基本情况、关注时事

外语：★

游戏：★★★

文笔：★★★★★

精通加成：丰富的想象力和联想能力，能从社会热点联想到游戏。

硬件分析家

转职要求：对时下主流游戏硬件非常熟悉，动手能力强，能第一时间撰写相关教程或DIY心得

外语：★★★

游戏：★

文笔：★★

精通加成：熟悉游戏市场、拥有一定动手能力。

美国周间销量2012年5月27日～6月2日：第一名《幽灵行动 未来战士》（X360），销量98393套；第二名《马克斯·佩恩3》（X360），销量64342套；第三名《幽灵行动 未来战士》（PS3），销量35684套。

更多访问：73139.blog.163.com

编辑微生活

死哪了？

《马克斯·佩恩 3》一杀到编辑部，以伽蓝为首的几名爱好者立马投入战场，其中伽蓝和华尔兹更是以白金 / 全成就为目标日以续夜奋战。不过本作除了网站外，还有一个一命通街机模式的奖杯 / 成就颇有难度，“RP 不好”的伽蓝每晚投入数小时均无成果，久而久之，每天早上伽蓝来到编辑部后都会面临一次例行“拷问”。

伽蓝来了！

你昨晚打《马克斯·佩恩 3》了吗？

打了，怎么？

你死哪了？

……

说来我每天晚上都会听到隔壁寝室中伽蓝发出杀猪一般的惨叫呢。

你们有嘲笑我的功夫不会来帮帮忙吗？

俗话说得好，有什么不开心的事，说出来让大家开心一下。你已经是我们最近一段时间内的乐趣来源，认命吧！

都是手柄的错

某日华尔兹从游戏室拿 X360 手柄，将导航键按下后手柄莫名连到了 2P（360 手柄是需要先识别的），为了查出到底是和谁的 360 穿线，华尔兹开始不停地按导航键，只见不远处稀饭同学正想将《龙之信条》存档退出，此时屏幕上正不停闪出菜单界面，稀饭以为出 BUG 了，大骂这游戏怎么这么多毛病，一时痛不欲生、郁闷之极。殊不知华尔兹就站在他身后，正在边坏笑边不停地按导航键……

看来这次是你错怪 Capcom 了。

华尔兹太坏了，竟敢欺负我家稀幻幻！

你分明当时在旁边也笑翻了。

这……我只是被气氛感染……

一刀有话说 Vol.55（特别版）

2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 7 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email 克里斯·雷德菲尔德：300 期杂志的光盘让我知道了很多事。

1：洛克是个文艺青年（是大叔吧！）

2：终于证明了八老师不是伪娘（笑）

3：凯瑟琳杂志封面和新 LOVE PLUS 封面不是⑨老师的错，是整个编辑部宅男们的错。

4：最后那个镜头是纱迦吧，如果是，我想说：“纱迦你的体型对比，2011 E3 时 < 现在。”减肥吧。

洛克居然是文艺青年？这不科学！

洛克居然是文艺青年？这不科学！

洛克居然是文艺青年？这不科学！

你们楼歪的太严重了吧！关于最后个问题，其实每个编辑来到编辑部后，都难逃要减肥的命……

Email 柳叶潇风：看到 300 期 P11 关键词“日本大地震”里面的《绝体绝命都市 4》让我想起了一个很“诡异”的事情：相信小编们都玩过 2009 年的《绝体绝命都市 3》吧？看看故事的时间点，你们会发现，地震的时间是 2011 年 3 月某日的一个下午！恰好与现实中 2011 年 3 月 11 日的日本大地震的时间相差无几！这种巧合……我只能表示 IREM 有预知未来的能力，太神奇了！不过还是要多说一句：“认真你就输了”。

莫非这就是《绝体绝命都市 4》停止发售的真相吗?! 突然感到后背一凉……

Email greyson：支持 UCG 好多年了，收到 300 期的礼物真是眼泪鼻涕都一股脑的下来了，宝宝 11 月出生，一定把她（他）培养成对祖国有贡献的游戏人！

真·人生赢家出现了！提前预祝这位小油炒饭平安降临人世！

这位读者首先提到的是“她”，证明是位女儿控！

喂喂，你的重点错了……



300期 10万元大抽奖
301期印花

更多访问：73139.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通MVP球王2-无线锂电震动版 1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

三等奖 10名



北通原生铜迷你USB数据线
(MINI 版)

5A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

北京 刘冠鸣

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

武汉	钟志祥	天津	夏 军

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

广州	高伯义	南宁	谢强民
徐州	唐风之		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

南京	齐 腾	沈阳	卢民磊
成都	范好义	合肥	虞 波
重庆	王斌乐	厦门	钱义名
上海	刘清超	洛阳	施令行
大连	周泽瑜	北京	陈飞将

本期问题

1. 你对本期 E3 杂志有何评价。
2. 你是否看过本刊前几年的暑期特刊，你对今年的暑期特刊有什么要求或建议吗？
3. 你觉得杂志是否应该开设一个介绍下载游戏的栏目。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 7 月 4 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

100,000元大抽奖

更多，访问：73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



这玩意儿一个卖6美刀这种事我会告诉你吗?

摄影：胜负师

稀饭

【游】莫名其妙地丢了一张《质量效应3》X360版的B盘,遍寻不着,失落之下连网战都没心思打。谁知某日上LIVE卖场，发现《质量效应3》网战竟然更新了DLC，加了六个新角色！瞬间动力MAX，拿着剩下的A盘又再重新打起网战来，但想到之后发布的结局修正DLC有可能玩不上，还是沮丧得不行，现在我只盼自己手上那些已经过了使用B盘进度的存档能够用得上。

【剧】最近补上了一部分因为工作太忙了而落下的美剧，主要是《灵书妙探》，惟一的观影感受就是：坑爹啊！肿么Castle和Beckett又不来电了！你俩要拖个十季都不确立关系么！人家《识骨寻踪》那边Brennan和Booth已经连孩子都生了！

【书】《质量效应》系列小说三部曲全部读完，给我的最大感觉是背景信息量太少，整个故事还是围绕着卡莉·桑德斯打转，既然视角是在人类这边，能够提及的其他外星种族就无形中变少了。当然这可能只是我要求太高了，毕竟三部小说都有非常精彩的故事，而且原本在《质量效应3》中登场得颇为突然的克鲁伯斯特工冷凯竟然在第三部小说当中就出现过了，顿时觉得自己当时各种孤陋寡闻。

【画】等我发现这年头热血体育漫画都是基漫时，我已经追上了《黑铁》的最新连载进度。看来更基的《黑子的篮球》，还是不看也罢……

NOW PLAYING

《质量效应3》网战、《龙之信条》二周目、《我的世界》

胜负师

6月2日，身处三万英尺高空的我，并不知道年迈病重的爷爷已经离世，父母怕影响我工作，直到我回国那天才告诉我。5月的时候我请假回去过一次，那时爷爷已经在医院躺了三个多月，每天基本靠止疼药和安慰剂度日，几乎每个星期都会昏迷一次。与癌症抗争数年，爷爷的体重下降了一半有余，形容枯槁得让人不忍直视。爷爷握着我的手说，走之前能见上大孙子一面，已经没什么遗憾，可以安心找奶奶去了。我一时哽咽，不知如何安慰。爷爷哭泣，并不是因为难以忍受的常年病痛，而是生病这几年花去了毕生积蓄，觉得拖累了儿女又不能为他们留下些什么。这，便是中国的老人。

年轻时的爷爷是一名船夫，靠着一支船桨和一手老茧支撑起一个家。他与奶奶辗转波折，却厮守了六十余年。最近的十几年，悉心照顾病榻上的奶奶成为爷爷的日常，直到死神将他们分开。而现在，死神又让他们重聚。一位与我最亲近的老人，用他平凡的一生让我懂得了什么是真正的胸怀、责任与爱情。

在离家一千五百公里的地方工作，多了些身不由己，比如奶奶去世时我同样是在出差，同样见不上最后一面。那就对身边的人多一份关爱吧，这总是力所能及的。

本期个人签名

愿得一人心，白首不相离。

星夜

★这次E3展最让我失望的莫过于《GTA V》的缺席，本来还盼着试玩一下，没想到连个预告片都没有……Rockstar，算你狠！

★第二失望的大概就是PSV版《COD》也没有预告片、没有试玩，距离发售不到半年了，连个截图都没有，真的没问题吗?

★感谢身在洛杉矶的忠实读者“霍比特人”，帮我们完全解决了交通问题，还带我们吃到了当地的不少中国美食（怎么说起来觉得有点怪怪的……）这次能够将美式食品的摧残降到最低，完全是你的功劳！尤其是回国之前吃的最后一顿完全改变了我对美国的中国菜不够正宗的错误判断。

★坐上回国的飞机后才想起来忘记吃当地著名的正宗海鲜餐厅“红龙虾”，真是愧对同行的胜负师啊……

★大家都说发达国家有多好多好，这里说下不好的地方：洛杉矶治安一般，偷窃、抢劫、凶杀之类案件时有发生；由于人种构成复杂，不文明现象也是有的，比如某次等红绿灯时亲眼看见一个黑人在大马路边的墙角尿尿……另外洛杉矶的房子普遍没有小区概念，开门就是大马路，送快递的都把东西往人家院子的草坪一扔了事……最后最重要的一点是看病奇贵，很多人得了病都买机票去其他国家治……

本期个人签名

别人倒时差是白天想睡觉晚上睡不着，我倒时差是白天想睡觉，晚上更想睡……

铃

每个月都在严重的超支中度过，所以对于《链锯甜心》原本是持观望态度的，直到后来在游戏室观看了本作的出色表现，实在是各种动心。同样围观了本作表现的八老师更是蹦蹦跳跳地表示马上会买回来玩，所以……所以……最后我还是出手了！

本人从小就很害怕个头比较大的动物，上次去八老师家里玩，被热情无比的红茶吓得躲在门外不敢进去。好吧，红茶妹妹，你确实可爱又漂亮，眼神和表情各种无害，可是可是……我还是很害怕啊……看我被吓成这样，最后八老师只得把红茶吸引到另一个房间，然后赶紧把门关起来……

这一段时间都睡得不太好，明明已经很累了，可躺下后就是睡不着，那种感觉还是挺难受的，我很想睡着啊，不要折磨我啊！

NOW PLAYING

逝者已矣，生者如斯……

宇宙人

★上期杂志截稿了之后我就开始了调整生物钟的计划，虽然每天闹钟响了之后还得赖床一段时间才能起来，但趁早上的时间去远一点的地方散散步，呼吸一下新鲜空气顺便买个早餐，回来上班之后困意几乎就消失了。只不过这几天临近截稿又变回了以前的生活习性，看来要坚持下去也不容易啊。

★到截稿写下这段文字为止，我还没收到之前在网上订的那张X360港版《链锯甜心》，不是我订的那个店有问题，而是基本上到处都没看到现货……眼看着买了PS3版的八老师和铃姑娘都相继拿到了盘，我顿时感到压力山大。为啥想买张X360的Z版也要等得这么憋屈呢。

★月初手滑了太多东西，下半个月又得省着吃了……生存战略！

NowPlaying

《勇者斗恶龙 怪兽篇》& 暂时蹭回来的美版《链锯甜心》

更多，访问：73139.blog.163.com

九兵卫



【E3】每年的E3就像是玩家的节日，对于我们游戏编辑更是如此，虽然难免有各种各样的不尽兴，但我们还是对展会充满了期待。今年E3最遗憾的就是日式游戏全线哑火，希望三个月后的TGS能给我们带来些好消息。

【天下聚会】最近有很多读者询问编辑部是否会在国内的其他城市举办有小编参与的天下聚会，大家的呼声我们当然会记住。目前相关的安排与计划正在紧张进行中，各位请再耐心等待一段时间吧！

【蛋白质】最近每天晚上睡觉前都喜欢看上一集《荒野求生》才进入梦乡，以至于现在看到任何能吃的东西，脑袋里都会冒出那句"它含有丰富的蛋白质，单位蛋白质含量是牛肉的6倍！"，嗯，一切都是幻觉……(－_－)

Now Playing

《DQM3D》100小时达成中，新米怪兽能手参上！

纱迦



★E3、法网、欧洲杯……我原本以为像过去那样熬一下就能全部解决的，结果欧洲杯开始第二天就得了重感冒，最严重的时候关门关窗不开空调盖着被子还觉得浑身发冷。偏偏正赶上E3截稿的时候，假都没办法请多久，真是要命。

★如今看个球也能被感动得热泪盈眶，第一次是看到乌克兰核弹头舍甫琴科梅开二度时；第二次是看到爱尔兰对西班牙的最后时刻，全场爱尔兰球迷依然不离不弃为主队加油时。看来我真的是老了。本届欧洲杯个人最支持的球队当然还是德国，不过估计夺冠还是西班牙人吧……

★下定决心买了部WP（Windows Phone）手机，从此开始随身打成就之旅。WP手机上的好游戏不少，iOS平台上的《水果忍者》、《愤怒的小鸟》这种热门大作都能玩到，《扫雷》这种经典游戏也值得一玩，当然最关键的一点是打的成就能整合进Xbox LIVE账户，成就犯必备啊！

★因病决定要重开游泳之旅，在编辑部附近找到了一家按次数算钱的游泳池，价格还不算贵。I am coming!

本期全成就游戏

COLLAPSE!
VR战士5 最终决战
乐高蝙蝠侠（日版）
乐高蝙蝠侠（美版）
SEGA瑰宝合集 战斧
SEGA瑰宝合集 怒之铁拳
死或生4

洛克



临近截稿时引发分支事件，突然上火导致嗓子疼了好几天，这种无论何时喉咙里都有异物的感觉特别难受。细究原因，估计是因为整天待在办公室没法呼吸新鲜空气，加上经常吃披萨、汉堡等油炸食品的关系，这种容易让人上火的玩意果然以后要少吃点为妙。

说实话，本届E3的亮点不足，三场发布会下来并未给我带来多少惊喜，最失望的莫过于Wii U这台在今年就要开卖的主机居然还未公布价格，难免让玩家议论纷纷。不过怎么看Wii U的平板控制器价格都不会便宜，相信这也让其成为史上最摔不起的手柄吧？

在E3之后，苹果也召开了WWDC 2012世界开发者大会，支持中文语音输入的siri让我兴奋不已，今后终于可以脱离手指，用语音控制来发微博、打电话了。之前用日语调戏siri已经够有趣的了，不知支持中文后又是什么感觉呢？（笑）

本期个人签名

什么东西都堆积到7月份……

华介兹



※终于将《马克斯佩恩3》连续14关一命不死的噩梦成就New York Minute Hardcore拿下，这是一次对技巧、耐心、记忆力、心态、勇气的全面考验，反复挑战中没少经历挫折和沮丧。通过之后如释重负，成就感无法形容，浮躁的年代里应该用心品味这款好游戏。眼下只剩下网战50级即可达成全成就，纱迦请下馆子已经板上钉钉了。我抬头望着不远处还在此模式下苦苦挣扎的伽蓝，不禁嘴角向上仰起……

※几部与《LOST》相似的美剧比如《惊世》、《恶魔岛》等都被无情砍掉了。其实这几部剧放国内绝对都是神一般的存在。而在精品汇聚的美剧领域中，没有创新，追寻以往老套模式只有死路一条。反观国内电视剧则一味抱着模仿和家庭伦理的剧情范围不放，如此下去很难有根本上的突破。

※我觉得本届E3微软把一半精力放在了轻度玩家身上，NFL的Joe Motana和Usher在美国都颇具影响力，与NIKE合作也表明这种针对轻度玩家的体感游戏不会退热。索尼这边正相反，除了那段令人犯困的"J·K·罗琳"外，直接以游戏阵容说话，各种大作压得玩家喘不过气来。

本期个人签名

虽然我曾经是NIKE狂，不过对新的Nike Air Yeezy 2实在没排队的欲望。

八重樱



★2D《恶魔城》终于有新作了，但我不知道要用什么表情去面对一个既没有小岛文美也没有山根美智留却有个露胸肌的阿鲁卡多的"恶魔城"，于是现在的心情极为微妙。不过游戏发售的话应该还是会买来玩吧，毕竟对这个系列的感情还是很深的。

☆"朱丽叶怎么能这么可爱！"开始玩《链锯甜心》后最大的感受就是这个。那可爱的声音、可爱的动作、可爱的笑容，真如棒棒糖一般美味！坏了，我的怪蜀黍MODE又全开了……

★忙完本期E3特刊后终于能抽时间好好看看球了。不过我只是个伪球迷，看球也只是图个热闹，喜欢的球队赢了自然高兴，输了也不会太过失落。这么说可能会被很多真球迷们鄙视吧？但我觉得，无论是工作，还是娱乐，最重要是就是让自己开心，不是吗？

NOW PLAYING

《链锯甜心》

金馆长



E3结束了，老实说没有出现令人眼前一亮的新作（倒是有部分眼前一黑的……）。只是今年估计真的不会再打《COD》的网战了，从4打到现在，我也该换一盘菜吃了。

说说欧洲杯，我们家意大利第一场的表现实在惊艳，我第一次知道德罗西还有打拖后中卫的才能……第二场的下半场普兰德利略显保守，结果丢了大好的局面，即使是对位换人，也应该用诺切里诺而不是蒙托利沃啊；赛前就不看好的荷兰果然以内部瓦解了自己，今年各大联赛里荷兰球员太火了，谁也不甘心给对方打替补，出问题是必然的；今年看好德国，毕竟这支国家队大部分成员从去年9月就在一起磨合了，虽然我从来就没喜欢过德国队；另外，舍瓦进球之后双臂张开的情景足以让人潸然泪下。

本期个人签名

我不喜欢重新玩以前玩过的游戏，但我更不想让手里的PSV再继续吃灰，所以，P4G我来了……

狼来了



【生活】本人对奶类饮品有过一段"童年阴影"：大学时期的暑假，某日回家后口渴难耐，于是便打开冰箱随手拿了一盒蓝莓口味的牛奶来解渴，当天晚上当即发高烧，休养了几天才退烧，打那以后便再也不敢碰牛奶、奶茶等奶制品。300期截稿的晚上，八老师点了肯德基的外卖，由于是在优惠活动期间点餐，因此得到了一杯奶茶作为赠品，于是八老师便将这杯奶茶送给了位置离她最近的我。心里想着"过了这么久应该没有问题"的我慢慢地将奶茶喝光，过了一段时间后身体也没有出现过敏或排斥的反应。仔细想来，有两种可能性：1.肯德基奶茶的"奶量"不足；2.当年喝的那盒牛奶，品牌是蒙牛。

【漫画】近来抽空将《乔乔奇妙冒险》的第七部——《STEEL BALL RUN（飙马野郎）》一口气看完。感觉从大总统开始到DIO结束的BOSS战有点太长，将DIO的替身"世界"再搬出来用，虽然让粉丝感动一把，但也有点炒冷饭的嫌疑，不过故事本身依旧是无懈可击的。如今系列的第八部也连载了一段时间，作者荒木飞吕彦先生真心勤奋，反观某个名字里带"奸"字的作者……

Now Playing

《XXXHolic》

更多，访问：73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.06.15-2013.03.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本届 E3 最受期待的 Wii U 并没有如我们预想的那样公布发售日与价格，所以感兴趣的玩家还得再等上一段时间了。老任的上一代家用机 Wii 与掌机 NDS 虽然即将退出主流市场，但这两个月也分别有《勇者斗恶龙 X》以及《口袋妖怪 黑・白 2》这两款超重量级游戏坐镇，几乎可以算得上最完美的谢幕之作，我们没有任何理由错过。

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28 日	零 真红之蝶	零 ～真紅の蝶～	Nintendo	动作冒险	日版
2012 年 7 月					
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
26 日	跳舞吧 Wii2	JUST DANCE Wii2	Nintendo	体育	日版
2012 年 8 月					
2 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
28 日	潜龙谍影 高清版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	动作	日版
2012 年 7 月					
12 日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	文字冒险	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	実况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
26 日	萌萌大作战 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいばーん ++（ぷらすぷらす）	System Alpha	策略	日版
2012 年 8 月					
7 日	声与形	Sound Shapes	SCE	音乐	美版
9 日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	桌面棋牌	日版
23 日	特殊报道部	特殊报道部	日本一	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク － Project DIVA － f	SEGA	音乐	日版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	纸箱战机 W	ダンボール战机 W	Level-5	角色扮演	日版
2012 年 10 月					
1 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年 8 月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年秋	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	角色扮演	2012 年内	小小大星球	平台动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	重铁骑	重鉄騎	Capcom	动作	日版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
26 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
2012 年 8 月					
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
1 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
21 日	和 Hell Kitty 一起世界旅行 去不同的国家吧	ハローキティとせかいりょこう！いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	益智	日版
28 日	侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞	Arc System Works	文字冒险	日版
28 日	卡片召唤师	CULDCEPT	Nintendo	桌面棋牌	日版
2012 年 7 月					
5 日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	角色扮演	日版
5 日	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	NBGI	动作	日版
5 日	纸箱战机 爆 强化版	ダンボール战机 爆ブースト	Level-5	角色扮演	日版
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
12 日	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝藏	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	NBGI	音乐	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	文字冒险	日版
19 日	魔法工厂 4	ルーンファクトリー4	MMV AQL	动作角色扮演	日版
26 日	洞窟物语 3D	洞窟物语 3D	日本一	动作冒险	日版
2012 年 8 月					
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナー ソウルハッカーズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust －红莲の少女达－	MMV AQL	动作	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒーローズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
2012 年 10 月					
18 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	欢出 动物之森	模拟育成
2012 年 8 月	新超级马里奥兄弟 2	平台动作	2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险

更多，访问：73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	轻音 放学后演唱会 高清版	けいおん! 放课後ライブ!! HD Ver.	SEGA	音乐	日版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS ; NOTES	5pb.	文字冒险	日版
28 日	.hack// 世界的另一端 混合包	ドットハック セカイの向こうに+ Versus Hybrid Pack	NBGI	动作	日版
28 日	阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士	アーシャのアトリエ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anar chy	SEGA	动作	日版
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	二之国 白色圣灰的女王 完全版	二ノ国 白き圣灰の女王 オ－ルインワン・エディション	Level-5	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 联合突袭 2 高清版	真・三国无双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超时空要塞マクロス～爱・おぼえていますか～ Hybrid Pack	NBGI	动作射击	日版
26 日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日版
26 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
2012 年 8 月					
7 日	声与形	Sound Shapes	SCE	音乐	美版
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
23 日	轮回的拉格朗日 鸭川的日子 混合包	轮回のラグランジエ — 鸭川デイズ— GAME&OVA Hybrid Disc	NBGI	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers : Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ－クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
1 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 12 日	战神 超凡	动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
21 日	秋叶原之旅 PLUS	AKIBA' S TRIP PLUS	Acquire	动作冒险	日版
21 日	喧哗番长 Bros. 东京决战	喧哗番长 Bros. ト－キョ－バトルロイヤル	Spike	动作冒险	日版
28 日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ－ズ —白银の翼—	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	新天魔界 6	ジエネレ－ション オブ カオス 6	Idea Factory	策略角色扮演	日版
2012 年 7 月					
5 日	美食的俘虏 美食生存战 2	トリコ グルメサバイバル! 2	NBGI	动作	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level-5	文字冒险	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	阿加雷斯特战记 Mariage	アガレスト战记 Mariage	Compile Heart	角色扮演	日版
19 日	无双大蛇 2 特别版	无双 OROCHI2 Special	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	新・剑、魔法与学园 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。刻の学园	Acquire	角色扮演	日版
19 日	数码宝贝世界 数字化	デジモンワ－ルド リ:デジタイズ	NBGI	角色扮演	日版
26 日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	日本 Falcom	动作角色扮演	日版
26 日	DUNAMIS15	DUNAMIS15	5pb.	文字冒险	日版
26 日	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	ス－パ－ダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2012 年 8 月					
9 日	黑子篮球 奇迹的比赛	黑子のバスケ キセキの试合	NBGI	策略	日版
9 日	机动战士高达 AGE	机动战士ガンダム AGE コズミックドライブ	NBGI	角色扮演	日版
23 日	化物语 携带版	化物语 ポ－タブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探侦オペラ ミルキイホ－ムズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒ－ロ－ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想 Ⅲ	ファイナルファンタジ－	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック!	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンタ－x ハンタ－ワンダ－アドベンチャ－	NBGI	动作冒险	日版
2012 年 10 月					
18 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演	2012 年内	死神在背后	角色扮演
2012 年内	纸箱战机 W	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
23 日	口袋妖怪 黑・白 2	ポケットモンスター・ブラック / ホワイト 2	Pokemon	角色扮演	日版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
2012 年 7 月					
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
2012 年 8 月					
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オ－ル仮面ライダ－ライダ－ジエネレ－ション2	NBGI	动作	日版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
2012 年 10 月					
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

06.23 口袋妖怪 黑・白 2

攻略预定

3DS 角色扮演 ■ Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 S



两年一部的怪物级大作“《口袋妖怪》系列”终于迎来的新作，本作故事发生在前作《黑・白》的两年之后，主题怪兽是前作的第三只传说口袋妖怪丘雷姆，不过不同的是丘雷姆追加了黑、白两种形态。新主人公将以桧扇市为旅程的起点，前作的重要角色们也会出现给予新主人公各种帮助。另外，本作还新增了世界大赛模式，小霞、小刚等系列的经典人物也会在这个模式中重新回归，玩家不仅能见到他们多年后的新面貌，还能跟他们的口袋妖怪一较高下，绝对能令不少老玩家感动不已。

06.28 阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士

PS3 角色扮演 ■ Gust ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



本作是 PS3 平台上第四款“《工作室》系列”作品，虽然人设已经不是大家很熟悉的岸田美露，但是全新的人设精美而带有独特的风格，相信不会让大家失望。本作的系统相比前作要精简了一些，但是时间制的主线任务系统并没有改变，调和和收集的乐趣也一点不少。前作一些令人枯燥的地方也得到了改善。战斗方面也有了一定的进化，整体风格有些类似《格兰蒂亚》系列”的战场中移动的战斗风格，而援护系统的存在也让战斗有了更多的战略性，游戏的声优阵容同样豪华，值得期待。本作 8 月还将推出中文版。

06.28 零 真红之蝶

攻略预定

Wii 动作 ■ Koei Tcomo ■无对应周边 CERO C 推荐度 B



PS2 时代的和风恐怖游戏殿堂级神作《零 红蝶》即将于 6 月底推出 Wii 平台上的复刻版。这次复刻不但为两位主角少女重新制作了建模，而且还增加了许多 fans 感兴趣的新要素，例如新增两个结局、全新的鬼屋模式、双人同时操作等等。玩家们不但可以重拾当年为寻找姐姐而奔走于神隐之村中的那份刺激与感动，更可以通过新增加的元素获得更多的乐趣。游戏的操作方式与《零 月蚀假面》基本相同，老玩家应该可以很快上手。

更多，访问：73139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约



E3撞上了欧洲杯，这让拥有“电视游戏媒体从业者”和“伪非球迷”双重身分的本刀HIGH到无法自拔。正所谓“日日截稿，夜夜春宵”，原本临近截稿的几天是非常忙碌的，而且这次是E3特刊，忙碌程度几乎翻倍，熬夜自然是家常便饭，而一边做东西一边看球(确切地说更多的时候是在听球)，无疑是一种绝佳的体验。此外，7月的征稿已展开，除了下面这6幅作品外，下期（7月B）的6幅参评名额正虚位以待，特别是身为球迷的画手们，如果有欧洲杯主题的作品，尽管发来哦！具体奖项设置请参阅第170页“一刀有话说 特别版 Vol.55”。



北京·小尔

《灵魂能力》系列”发展到第5代，尽管早已“一代新人换旧人”了，但索非蒂亚和卡桑德拉姐妹依旧是深受粉丝喜爱的姐妹花。左边这幅高素质的同人稿件，姐姐妩媚，妹妹娇俏，人物的气质被还原得很到位。不过两位美人的身形比原作设定略显夸张，但毕竟是欧美人士嘛，你懂的……



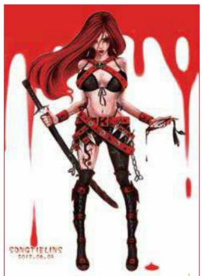
广州·sky

《天使的街道》，一张颇具梦幻感的原创作品。据作者称，图中的少女参照了动画《灰羽联盟》中的“落下”的造型，而背景则选择了一座黄昏中的都市，希望描绘出一种真实世界与梦境交织的情景。此外，火车通常表达期许的隐喻，放在这里，耐人寻味。



肇庆·月の命

一幅《高达UC》黑色独角兽的同人作品，构图、配色以及光影处理等都可圈可点。而深色基调的选择，烘托了整体氛围，在增强了机体本身神秘气息的同时，使金黄色的部位显得更加醒目。而作品的整体视觉效果也因此得以提升。



贵阳·葫芦娃

上期“读编往来”栏目中，本刀的美编同事心の永恒被爆料，说他经常在工作间隙通过玩《英雄联盟》来减压，于是“《LOL》众”纷纷发来各种形式的贺电，表示找到了组织，比如上图这幅卡特琳娜，便是其中的杰出代表。



珠海·陈志远

陈志远同学是我们的老朋友了，绘制人物群像式的作品是他的拿手好戏。而身为资深球迷的他，在欧洲杯开战伊始便发来了这幅欧陆球星全家福，各支球队的当家球星济济一堂，无比欢乐。不知道各位是否全都能认出来呢？



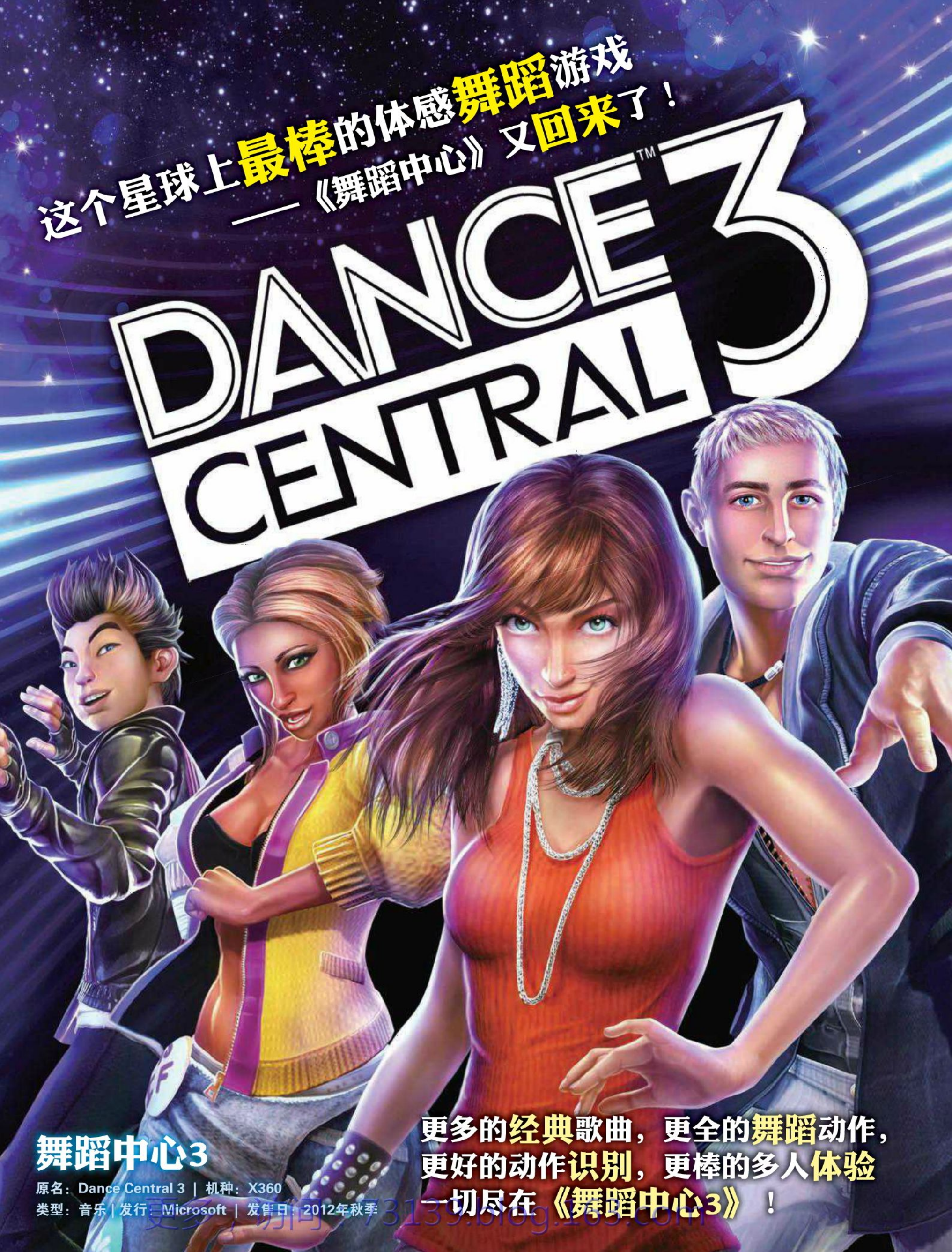
长春·江鸟

“东方Project”中的女仆长十六夜是备受粉丝们喜爱的角色，这幅同人画作将她的成熟妩媚尽情描绘了出来。惟一的遗憾是背景处理有些单调，使得画面构图不够饱满，期待能进一步改进。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

更多，访问：73139.blog.163.com



更多，访问：73139.blog.163.com

PS3专辑 Vol.19

大16开240页+数据DVD光盘



– 信息集结 –

网罗近期PS3热点新闻事件，深入剖析业界动态；

详细收录最新PSN人气下载以及高清蓝光影碟发烧级推荐，让您将PS3变为家庭数字娱乐中心！

– 特企集结 –

暴雨开发商Quantic Dream的未来计划、PS3七年E3路，多篇独家重磅特企强势出击！

– 劲作集结 –

如龙5 圆梦之人、第二次超级机器人大战OG、AQUAPAZZA等众多美日大作情报汇总，另有E3 2012新作报道特辑不容错过！

机动战士高达UC、WWE全明星、孩之宝家庭游戏之夜4、命运石之门等作品的实用奖杯心得。

– 攻略集结 –

龙之信条 | 星际战鹰 | 幽灵行动 未来战士
马克斯·佩恩3 | 鬼泣 高清合集
魔法奇境大冒险 | 寂静岭 高清合集
热门作品彻底攻略！

6月下旬　全国上市

【PC/PS3两用光盘】数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题；让游戏生活多姿多彩！（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

模魂志/手游Play 推出电子版

时尚阅读 无处不在



号外！号外！粉丝们注意咯！《模魂志》、《手游Play》携手读览天下同步推出电子版，为您创造阅读新天地，您还在为找不到一款有趣的手机游戏而犯愁吗？您还在为没有找到喜爱的模型玩具而烦恼吗？不要急，更多模型玩具，手机游戏资讯，海量攻略，精彩娱乐尽在读览天下《模魂志》、《手游Play》！

如今用手机随手拍下图示的二维码，可瞬间链接到读览天下畅读电子版，享受快人一步的移动阅读！还有不定期的各种优惠活动等你参加。

更多精彩，请点击 http://ucgbook.dooland.com/book.php

模魂志 Vol.69

大16开160页+DVD

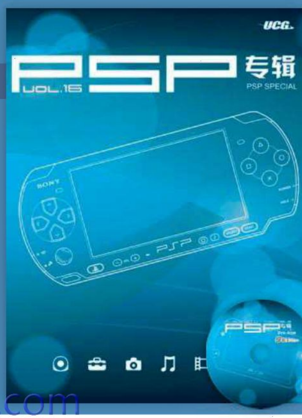


在高达系列模型中最为庞大的SD高达BB战士系列模型在本年迎来了25周年纪念，本辑将为您追述这个庞大系列的起源与发展，以及相关的模型款式。PSP机战大作《第二次超级机器人大战Z》经过两作游戏的铺垫，其主角机模型终于在本月发售，本辑将结合视频，为您详细展示该模型的改造攻略。TFC最新产品“钢铁战士”于本月发售，这个结合了二战军事题材以及变形金刚玩点的新系列各位怎能错过？必不可少的自然还有本月的新款美少女人形以及各式潮流玩具实物点评，暑假前的模玩世界将越发精彩。

6月22日　全国上市

PSP专辑 Vol.16

大16开240页+数据DVD光盘



久别半年的《PSP专辑》又与大家见面了。PSP虽然已经步入暮年，但经过这段时间的积累，同样涌现出大量精彩的游戏。本辑收录了2012年春以来众多可玩性较高的游戏制作成攻略，内容翔实。PSP八周年特别企划，领你全面回顾PSP诞生至今的方方面面。同样，作为专辑保留项目的年鉴依然会为大家归纳将近一年来的游戏。此外还有更多未发售游戏新情报、火热新作的上手指南奉献给大家。

– 特稿 –

TWO SONY，换代之痛

– 特别企划 –

2004~2012
PSP八周年完全回顾

– 劲作主打星 –

时间旅人 | 启魂者 | 那由多的轨迹
超级弹丸论破2 再见绝望学园

– 上手指南 –

秋叶原之旅 加强版
心跳回忆女生版 珍藏版 第三个故事
青之驱魔师 幻刻的迷宫

– 典藏攻略 –

Persona2 罚
黑豹2 如龙 阿修罗篇
第2次超级机器人大战Z 再世篇
Phi · Brain 羁绊之谜题
神孕 请为我生孩子吧
战国无双3 Z 特别版
冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式
魔法少女小圆 携带版
名侦探柯南 始于过去的前奏曲

PSP游戏最强年鉴

– 光盘收录 –

精彩壁纸、实用软件、游戏音乐……
更多内容详见光盘

6月下旬　全国上市

更多，访问：73139.blog.163.com